34
ANNO 4
NUMERO 34
OTTOBRE 1994
LIRE 5000

XENIA EDIZIONI

CONSOLE MANIA

164 PAGINE DI MANIA

SOULSTAR: ANIMA E CORE DEL MEGA CD

ECTS: TUTTE LE NOVITA' DA LONDRA

MORTAL KOMBAT II: VIULENZA

URBAN STRIKE: GIRANO LE PALE DEL MEGADRIVE

Spedizione in Abbonamento Postale 50% - Milano

OGNI MESE IN EDICOLA
OTTOBRE- N°68
PC-AMIGA
MACINTOSH-CD • I-3DO-CD32
THE GAMES machine
INFERNO
Ocean e Digital Image Design per la più spettacolare epopea spaziale di tutti i tempi!
SYSTEM SHOCK
Origin e Looking Glass stupiscono ancora!
DOOM II
Recensito il seguito del gioco dell'anno!
SPECIALE ECTS!
Sensible Golf • Kyrandia 3 • Magic Carpet • Creature Shock
Alone in the Dark 3 • Jungle Strike • Phantasmagoria • Ecstatica
Retribution • Darkseed 2 • KIng Quest's VII• Aladdin
Powerdrive • Cyclemania • Akira • Outpost
XENIA
EDIZIONI

PERGIOCO

i punti vendita

MILANO via ALDROVANDI, piazza Lima

MILANO via S. PROSPERO 1, Cordusio

ROMA via Degli Scipioni 109/111

di più

SCEGLI PERGIOCO TROVI I GIOCHI CHE PREFERISCI

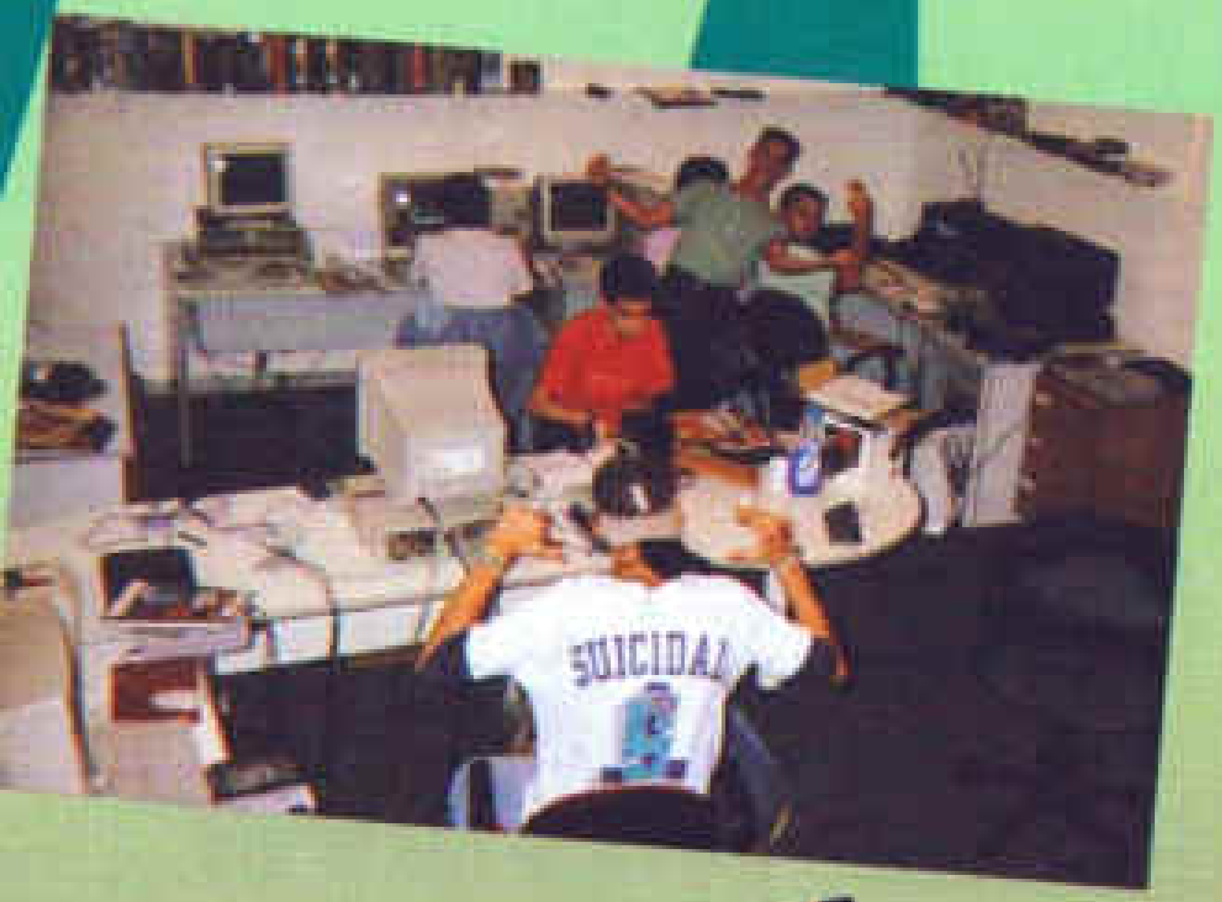
IN REGALO COMPENDIO GIOCHI NEWS IL CATALOGO PERIODICO BIMESTRALE

PERGIOCO

VENDITA TELEFONICA
CONSEGNE RAPIDE
IN TUTTA ITALIA
telefona
02 / 29.52.42.56

IN QUESTO NUMERO

ANTEPRIMANIA 8
MADE IN JAPAN 42
AMERICANICAMENTE 53
SEGA CITY 55
NINTENDO NEWS 57
RECENSIONI 59
AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO 133
ROGUE 'N' ROLE 135
CONSOLIAMOCI 137
CONTROL YOUR CONSOLE 138
CYC 144 HELP 142
CYC SPECIALE 144
BOVAS' HARD CAFE' 154



GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background • Il fondale di ogni gioco.

Blastare • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage • E' sinonimo di "livello".

Tie-in • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Carducci,31 - 20123 Milano • Direttore Responsabile: Roberto Ferri • Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini • Capo Redattore: Alessandro Rossetto • Assistente alla Redazione: Marco Auletta • Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Andrea Fattori, Andrea Orchesi, Christian Antonini, Davide Corrado, Emanuele Scichilone, Giancarlo Albertinazzi, Giancarlo Calzetta, Marco Auletta, Massimo Reynaud, Mirko Marangon, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Raffaele Sogni, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, Stefano Petrullo, Ulrike Saltuari. • Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri • Grafica: Studioteca - Liliana Parma, Claudio Celasco • Redazione: Xenia - Casella

TRASLOCO, LONDRA, CHIUSURA.

Queste tre parole sono state il mio peggior incubo durante questi ultimi venti giorni. Prima il trasloco da una zona all'altra di Milano, con tutti i problemi che comporta rimettere insieme una redazione - non ultimo quello dell'ordine negli uffici, delle macchine che non funzionano più e degli orari indecenti (rigorosamente d'ufficio). Poi il viaggio a Londra affrontato con un raffreddore colossale che, grazie all'uso di medicine straniere acquistate in preda a copiose lacrimazioni, si è trasformato in qualcosa di molto più serio. Infine, la chiusura della rivista. Il ritardo accumulato grazie ai due precedenti eventi è bastato a far sì che quattro delle nostre cinque riviste si trovassero ad aver bisogno dei vari Macintosh, PC Marco Auletta e via discorrendo assieme, con conseguenti azzuffate e vittime. Ancora una volta, però, ce l'abbiamo fatta - forse un po' tardi - ma la rivista è chiusa.

Godetevela, vi prego.

Alex Rossetto

INDICE RECENSIONI

3DO

98 GRIDDERS
82 ROAD RASH
106 WAY OF THE WARRIOR

MEGA CD

124 BC RACERS - PREVIEW
64 BRUTAL - PAWS OF FURY
90 SOULSTAR

MEGA DRIVE

60 BALLZ
70 BUBBLE 'N' SQUEAK
80 DINO DINI'S SOCCER
128 EARTHWORM JIM - PREVIEW
96 IMG: INTERNATIONAL TOUR TENNIS
122 PITFALL THE MAYAN ADVENTURE - PREVIEW
108 SS LUCIFER
86 TINY TOONS ADV.: ACME ALL STARS
114 URBAN STRIKE

NEO GEO

102 TOP HUNTER

SUPER NINTENDO

128 EARTHWORM JIM - PREVIEW
74 MORTAL KOMBAT II
118 SUPER BOMBERMAN 2 - PREVIEW
112 WORLD HEROES 2

Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 87.85.11 - Fax (02) 87.85.67 • Fotolito: Litomilano • Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) • Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77 • Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano • Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% •Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

QUEEN COMPUTER

"Emozioni virtuali"

SOFTWARE & GAMES

PROSSIMA APERTURA NEGOZIO a TORINO in Corso Dante, 2

per ORDINI e INFORMAZIONI telefona subito 011-3090202-3081352

SUPER NINTENDO

Titolo	Prezzo	
ADDAMS FAMILY 2	49.000	(E)
AGASSI TENNIS	117.000	(U)
ALCAHEST	telef.	
ALIEN VS PREDATOR	59.000	(J)
ART OF FIGHTING	97.000	(U)
ASTERIX	36.000	(E)
ASTRO GOGO	telef.	
BARKLEY JAM BASKET	137.000	(U)
BLUES BROTHERS	114.000	(E)
BUGS BUNNY 2 - RABBIT RAMPAGE	150.000	(U)
CAPITAN AMERICA VS. AVENGERS	89.000	(E)
CHOPLIFTER 3	117.000	(U)
CLAY FIGHTER	109.000	(E)
CLAY FIGHTER TOURNAMENT	telef.	
CLIFFHANGER	69.000	(E)
COSMO GANG	59.000	(J)
COSMO POLICE	telef.	
CRASH DUMMIES	65.000	(E)
DESERT FIGHTER	119.000	(E)
DOOMSDAY WARRIOR	59.000	(U)
DRAGON	telef.	
DREAM TV	120.000	(U)
DSP TENNIS	telef.	
EQUINOX	119.000	(E)
EXCITE SOCCER 94	185.000	(J)
EYE OF THE BEHOLDER	137.000	(U)
F ZERO	63.000	(E)
F1 POLE POSITION	120.000	(E)
FATAL FURY 2	143.000	(U)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	95.000	(E)
FIGHTER'S HISTORY	telef.	
FINAL FIGHT	49.000	(E)
FINAL FIGHT 2	69.000	(E)
FIRST SAMURAI	65.000	(E)
FLINSTONES	129.000	(E)
GENGIS KHAN 2	147.000	(U)
GOAL 2	131.000	(U)
GODS	72.000	(E)
HARDBALL III	137.000	(U)
HIGHWAY BATTLE	193.000	(J)
I PUFFI	telef.	
IKARI WARRIOR	99.000	(J)
ILLUSION OF GAIA	telef.	
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR	69.000	(E)
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	69.000	(E)
JUNGLE BOOK	129.000	(E)
KEN GRIFFIN BASEBALL	telef.	
KENDO RAGE	67.000	(J)
KIKIKAIKAI 2	telef.	
KING OF MONSTER 2	121.000	(U)
KING OF THE DRAGONS	137.000	(U)
KNIGHTS OF THE ROUND TABLE	128.000	(U)
LIBERTY OR DEATH	117.000	(U)
LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM	137.000	(U)
MAGIC JOHNSON SLAM BASKET	79.000	(U)
MECH WARRIOR	59.000	(E)
MEGA MAN SOCCER	137.000	(U)
MEGA MAN X -CAPCOM-	119.000	(E)
MEGALOMANIA	59.000	(E)
METAL MARINES	127.000	(U)
MORTAL KOMBAT	99.000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	135.000	(E)
MR NUTZ	79.000	(E)
MUSCLE BOMBER	telef.	
NBA JAM	119.000	(E)
NBA SHOWDOWN	139.000	(U)
NHL HOCKEY 94	127.000	(U)
PALADIN QUEST	139.000	(U)
PARODIUS	72.000	(E)
PEACE KEEPER	144.000	(U)
PHALANX	49.000	(U)
PILOT WINGS	49.000	(E)
PIRATES OF DARK WATER	129.000	(U)
PLAYER MANAGER	66.000	(E)
POP'N TWINBEE 2	115.000	(E)
POPULOUS II	135.000	(E)
POWER SLIDE	telef.	
PRINCE OF PERSIA	72.000	(E)
PRO SPORT HOCKEY	137.000	(U)
R-TYPE 3	72.000	(E)
RACE DRIVING	47.000	(U)
RANMA 1/2 PART 3	199.000	(J)
ROAD RUNNER - LOONEY TUNES	72.000	(E)
ROCK & ROLL RACING	119.000	(E)
ROCKMAN SOCCER	telef.	
ROCKO'S MODERN LIFE	67.000	(U)
ROCKY & BULLWINKLE	59.000	(U)
RUN SABER	49.000	(U)
RYAN GIGGS CHAMPIONS	89.000	(E)
SD GOLDEN FIGHTER	telef.	
SECRET OF MANA	145.000	(U)
SENGOKU	127.000	(J)
SENSIBLE SOCCER 92/93	75.000	(E)
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	129.000	(E)
SHADOW RUN	135.000	(E)
SHIEN	telef.	
SIM ANT	129.000	(U)
SIM CITY	66.000	(E)
SKYBLAZER	119.000	(E)
SMASH TENNIS	telef.	
SOCCER KID	telef.	
SOCCER SHOTOUT	130.000	(U)
SONIC BLASTMAN 2	telef.	
SPACE ACE	125.000	(E)
SPECTRE	127.000	(U)
SPIDERMAN & X-MAN	49.000	(E)
STAR TREK NEXT GENERATION	147.000	(U)
STARWING	99.000	(E)
STREET FIGHTER 2 TURBO	125.000	(E)
STRIKER -WORLD SOCCER-	149.000	(E)
STUNT RACER FX	137.000	(U)
SUPER ALESTE	49.000	(E)
SUPER BATTLETANK 2	97.000	(U)
SUPER BOMBERMAN 2	199.000	(J)
SUPER CASTLEVANIA IV	128.000	(E)
SUPER CHASE HQ	97.000	(U)
SUPER CONFLICT WORLD	79.000	(E)
SUPER F1 CIRCUS LIMITED	59.000	(J)
SUPER FORMATION SOCCER W.C.94	telef.	
SUPER GOAL 2	127.000	(U)
SUPER KRUSTYS (SIMPSONS)	140.000	(E)
SUPER LOOPZ	telef.	
SUPER MARIO KART	119.000	(E)
SUPER MARIO WORLD	59.000	(E)
SUPER METROID 2	134.000	(U)
SUPER PUYO PUYO	telef.	
SUPER STAR WARS	135.000	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	156.000	(U)
SUPER TENNIS	49.000	(E)
SUPER TROLL ISLAND	79.000	(U)
SUPER TURRICAN	95.000	(E)
TAZMANIA	72.000	(E)
TERMINATOR 2 : THE ARCADE GAME	89.000	(U)
THE BLUES BROTHERS	125.000	(E)
THE JETSONS(INVASION OF PLANET)	127.000	(U)
TIME SLIP	72.000	(E)
TIME TRAX	117.000	(U)
TINY TOONS	86.000	(E)
TOM & JERRY	72.000	(E)
TRODDLERS	115.000	(E)
TURN & BURN	107.000	(U)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	139.000	(E)
ULTIMA : THE FALSE PROPHET	telef.	
ULTRAMAN	69.000	(E)
V GUNDAM	telef.	
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	telef.	
VIRTUAL BART	telef.	
VIRTUAL SOCCER	129.000	(E)
WINTER OLYMPICS	129.000	(E)
WORLD CUP USA 94	129.000	(E)
WWF ROYAL RUMBLE	69.000	(E)
X-CALIBER 2099	telef.	
YOGI BEAR	telef.	
YOUNG MERLIN	139.000	(E)
YUYU HAKUSHO 2	telef.	
ZELDA 3	90.000	(U)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	120.000	(E)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

SEGA MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo	
ADDAMS FAMILY	69.000	(E)
AERO THE ACROBAT	87.000	(U)
AGASSI TENNIS	32.000	(E)
ALADDIN	89.000	(J)
ALIEN 3	69.000	(E)
ASTERIX	84.000	(E)
AWESOME POSSUM	129.000	(U)
BARKLEY JAM BASKET	79.000	(E)
BATMAN IL RITORNO	59.000	(E)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	124.000	(U)
BEAST II	telef.	
BEAUTY AND THE BEAST	87.000	(U)
BLASTER MASTER 2	27.000	(U)
BOB	86.000	(U)
BODY COUNT	99.000	(E)
BOXING LEGENDS OF THE RING	125.000	(U)
BUBBLE AND SQUEAK	89.000	(U)
BUBSY	49.000	(E)
CAPITAN AMERICA	45.000	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	99.000	(E)
CENTURION	50.000	(E)
CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER	telef.	
CHAOS ENGINE	119.000	(E)
CHESTER CHEETAH 2	71.000	(U)
CHUCK ROCK II	73.000	(E)
CLIFFHANGER	59.000	(E)
COMBAT CARS	85.000	(E)
COOL SPOT	60.000	(E)
CORPORATION	47.000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	59.000	(E)
CRASH DUMMIES	87.000	(U)
DASHING DESPERADOS	87.000	(U)
DAVIS CUP TENNIS	109.000	(E)
DINOSAUR FOR HIRE	104.000	(U)
DONALD DUCK (QUACKSHOT)	73.000	(E)
DOUBLE DRIBLE BASKET	140.000	(U)
DR ROBOTNIK MACHINE	99.000	(E)
DRAGON	telef.	
DRAGON BALL Z	141.000	(J)
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	79.000	(E)
DUNE II	121.000	(E)
EX MUTANT	93.000	(U)
FANTASTIC DIZZY	67.000	(U)
FATAL FURY	69.000	(E)
FATAL FURY 2	147.000	(J)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	109.000	(E)
FLASHBACK	92.000	(E)
FLINK	telef.	
FLINSTONES	69.000	(E)
FORMULA 1	89.000	(E)
G-LOC	52.000	(E)
GAUNTLET IV	89.000	(E)
GHOULS 'N GHOST	55.000	(E)
GOAL	telef.	
GOOFY'S HISTERICAL HISTORY TOUR	117.000	(U)
GRINDSTORMER	77.000	(U)
GUNSTAR HEROES	89.000	(E)
GYNOUG	39.000	(E)
HARDBALL '94	telef.	
HIGH SEA HAVOC	109.000	(U)
HOME ALONE 2	79.000	(U)
HOOK	107.000	(U)
HUMANS	57.000	(U)
HYPERDUNK	114.000	(E)
INTERNATIONAL RUGBY	89.000	(E)
JAMES POND III	99.000	(E)
JAMMIT	127.000	(U)
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	107.000	(U)
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	99.000	(U)
JOE MONTANA FOOTBALL 94	124.000	(U)
JOHN MADDEN 94	119.000	(E)
JUNGLE BOOK	129.000	(E)
JUNGLE STRIKE	95.000	(E)
KID CAMALEON	39.000	(E)
KRUSTY'S FUN HOUSE	89.000	(U)
LANDSTALKER	143.000	(U)
LAST BATTLE	42.000	(E)
LETHAL ENFORCEMENT + PISTOLA LASER	149.000	(E)
MAGIC BUBBLE	telef.	
MARIO ANDRETTI RACING	99.000	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119.000	(E)
MAZINGA WARS	55.000	(E)
MC DONALD LAND	50.000	(U)
MEGA TURRICAN	109.000	(U)
MEGALOMANIA	45.000	(E)
MICKEY MOUSE CASTLE	59.000	(E)
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	99.000	(U)
MICROMACHINES	84.000	(E)
MORTAL KOMBAT	99.000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	115.000	(E)
MS. PAC-MAN	50.000	(U)
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	45.000	(E)
MUTANT LEAGUE HOCKEY	99.000	(E)
NBA JAM	85.000	(E)
NBA SHOWDOWN	121.000	(E)
NORMY'S BEACH BABE	67.000	(U)
OTTIFANT	47.000	(J)
PACMANIA	56.000	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS	99.000	(E)
PGA TOUR GOLF 2	89.000	(E)
PIRATES GOLD	127.000	(U)
PIRATES OF DARK WATER	141.000	(U)
POOL	107.000	(U)
POPULOUS II	64.000	(E)
POWER CHALLENGER GOLF	57.000	(U)
PRINCE OF PERSIA	109.000	(E)
PRO STRIKER - SOCCER	69.000	(J)
PUGGSY	49.000	(E)
RACE DRIVING	67.000	(U)
RAGNACENTY	telef.	
RAMPART	37.000	(U)
RANGER X	89.000	(E)
ROAD RASH 2	72.000	(E)
ROBOCOP 3	69.000	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	69.000	(E)
ROCK & ROLL RACING	telef.	
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	75.000	(E)
RYAN GIGGS CHAMPIONS	69.000	(E)
SENSIBLE SOCCER 92/93	89.000	(E)
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	109.000	(E)
SHADOW RUN	111.000	(U)
SHINOBI 3	85.000	(E)
SIMPSONS SPACE MUTANTS	39.000	(E)
SKITCHIN	99.000	(E)
SONIC 2	64.000	(J)
SONIC 3	99.000	(E)
SONIC SPINBALL	87.000	(U)
STEEL TALONS	74.000	(U)
STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION	129.000	(E)
STREET OF RAGE 2	85.000	(E)
STREET OF RAGE 3	131.000	(J)
SUB TERRANIA	119.000	(E)
SUPER KICK OFF	56.000	(E)
SUPER MONACO GP II	64.000	(J)
SUPER STREET FIGHTER 2	156.000	(J)
TALE SPIN	50.000	(E)
TAZMANIA	63.000	(E)
TECHNO CLASH	56.000	(U)
TERMINATOR 2	49.000	(E)
TERMINATOR 2 : THE ARCADE GAME	49.000	(E)
THE INCREDIBLE HULK	119.000	(E)
THE LOST VIKINGS	115.000	(E)
THUNDER FORCE IV	70.000	(E)
TOE JAM & ERALD II	99.000	(J)
TOKI	49.000	(E)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	124.000	(E)
ULTIMATE SOCCER	89.000	(E)
UNIVERSAL SOLDIER	69.000	(E)
VIRTUA RACING (CON CHIP DSP)	169.000	(E)
VIRTUAL BART	telef.	
WONDER BOY 5	64.000	(E)
WONDER BOY 6	telef.	
WORLD CUP USA 94	109.000	(E)
WORLD OF ILLUSION - TOPOLINO	69.000	(E)
WWF ROYAL RUMBLE	95.000	(E)
X-MAN	56.000	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	109.000	(E)
ZOOL	59.000	(E)

AMIGA CD32

Titolo	Prezzo
ARABIAN NIGHTS	53.000
ARCADE POOL & SUPERFROG	69.000
BANSHEE	69.000
BATTLECHESS ENHANCED	69.000
BATTLETOADS	55.000
BRIAN THE LION	49.000
BUBBA'N'STIX	59.000
BUMP'N'BURN	69.000
CHAOS ENGINE	69.000
CHUCK ROCK II	59.000
CYBERWAR	telef.
DANGEROUS STREETS	39.000
DENNIS	49.000
DISPOSABLE HERO	69.000
FLINK	telef.
FRONTIER - ELITE II	69.000
FURY OF THE FURRIES	69.000
GUNSHIP 2000	69.000
HEIMDALL II	69.000
IMPOSSIBLE MISSION 2025	69.000
INFERNO	telef.
JAMES POND III	69.000
JET STRIKE	59.000
JURASSIC PARK	59.000
KICK OFF 3	69.000
LEGACY OF SORASIL	69.000
LITIL DIVIL	69.000
MICROCOSM	129.000
MORTAL KOMBAT	telef.
OUT TO LUNCH	55.000
OVERDRIVE & ASSASSIN	69.000
PINBALL FANTASY	79.000
PLANET FOOTBALL	89.000
PROJECT-X SE + F17 CHALLENGE	59.000
SEEK AND DESTROY	59.000
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	59.000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	79.000
STRIP POKER LIVE	59.000
SUPER METHANE BROTHERS	69.000
T.F.X.	telef.
THE LOST VIKINGS	69.000
TROLLS	59.000
TROLLS 2 (OSCAR)	69.000
ULTIMATE BODY BLOWS	69.000
WHALE'S VOYAGE	59.000
WILD CUP SOCCER	69.000
ZOOL 2	69.000

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

THE TOP GAMES

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 011-30.81.352

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER S.D.F. via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL 211503732

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24

SPEDIZIONI IN 24 ORE CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER S.D.F. - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

CO — I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

titolo programma	console	prezzo
SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE		L. 7.000
SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE		L. 13.000
SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 18.000

- PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C/C POSTALE N° 14308100
- ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

AI RIVENDITORI

SPONSOR
UFFICIALE
CAMPIONATO
MONDIALE
RALLY

9°
RALLY DI
SARDEGNA

IMPORTAZIONE DIRETTA
VIDEOGIOCHI - CONSOLE E ACCESSORI

OFFERTE OGNI MESE

VASTO ASSORTIMENTO
IN STOCK

SEGA Nintendo

PREZZI CONCORRENZIALI

CASH & CARRY

CORTESIA, CHIAREZZA E
COMPETENZA

OLTRE 500 TITOLI

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

MEGA DRIVE GAME BOY
SUPER NINTENDO GAME GEAR

PROMO VIDEO

Per la Svizzera
ATTENZIONE!
La vendita per
corrispondenza
verrà effettuata
dalla:

WARMY
Corporation Ltd.

Tel. 091-433832
Fax 091-436946
CHIASSO

eltron

BARZANÒ
Via IV Novembre, 1

LECCO
Via M. D'Oggiono, 5

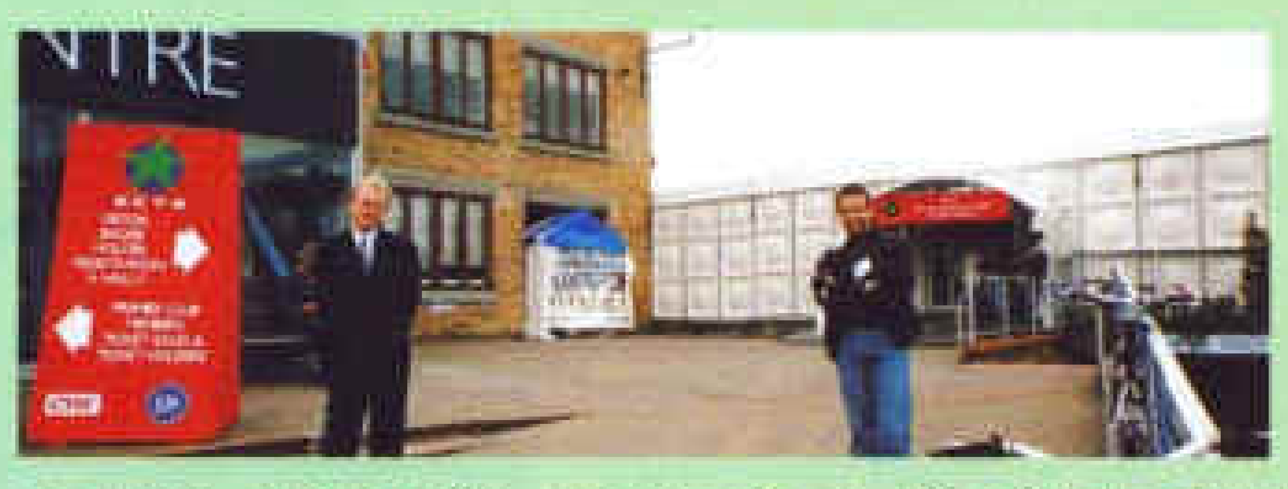
MONZA
Via Borgazzi, 8/10

PROMOVIDEO s.r.l.
VIA MILANO, 46 (S.S. Varesina) OSPIATE DI BOLLATE (MI)
TEL. 02/38309940 - 38309936 FAX 02/38302425
ORARI D'APERTURA (dal lunedì al venerdì) ore 9.00→12.30, 14.00→18.00

Tutti i marchi sopra riportati appartengono ai loro propietari

ECTS

ECTS...CIU'!!!



Beh, penso che già dal titolo possiate capire come ho passato i quattro giorni a Londra...

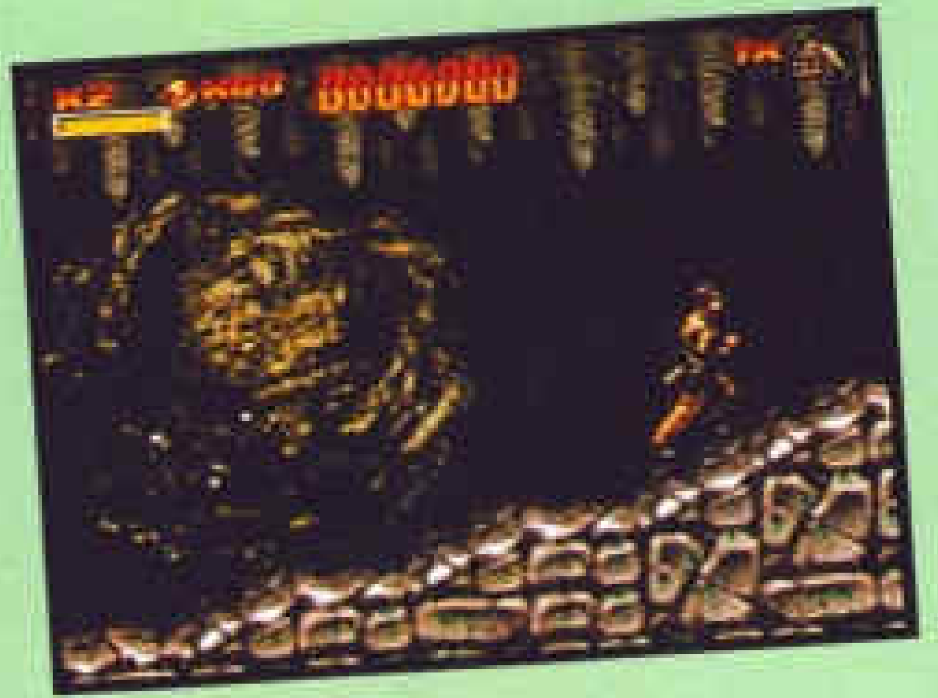
Con un raffreddore incredibile, per tenere a bada il quale ho ingollato una serie spaventosa di pillole straniere con nomi quali Comtrex o Beryllin, col solo risultato di abbassarmi la pressione a valori da temperature invernali e di farmi sentire così male che ho saltato tutti i party dello show e anche qualche appuntamento (scuse ufficiali a Elisabetta della Columbia/Sony...). Pochi o addirittura nulli quindi gli aneddoti su Max o sul Dottor Scambio (che peraltro si è gentilmente preoccupato della mia salute, assieme agli altri "concorrenti" - saluti a tutti); vi basti sapere che Max è diventato famoso per due cose, quest'anno a Londra: per essere passato dalle invettive ai piloti d'aereo a quelle ai tassisti, e per un'altra, che vi racconterò quando avrete raggiunto la maggiore età e/o Max e io non lavoreremo più assieme. Come al solito vi lascio all'interminabile lavoro sulle news inglesi svolto da me, da MAO, da JH e da Andrea Fattori (che non sono la mia vittima abituale - Stefano VF Giorgi - ma che mi sono divertito ugualmente a bistrattare - beh, più del solito -...). Buona lettura.

Alex

JVC

Con un nome così, chi immaginerebbe che la JVC è una delle maggiori distributrici di videogiochi?

E che videogiochi! In questa veloce carrellata di novità, scorreranno alcuni dei più attesi del momento. Iniziamo trattando INDIANA JONES' GREATEST AD-



VENTURES.

Il titolo sembra commentarsi da sé. Con un Super Nintendo, infatti, potremo vestire i panni di Indiana impegnato nelle prove viste nelle scene più spettacolari dei film. Così potremo vedere come ve la caverete con il famoso "sassolino" della trappola a guardia dell'idolo di "Indiana Jones e i predatori dell'arca perduta"; vivrete il brivido della corsa a bordo dei carrelli minerari di "Indiana Jones e il tempio maledetto"; volerete a bordo dello Zeppelin dell'ultima crociata. Tutto con il supporto di grafica stupefacente e l'utilizzo del modo 7 in un paio di sezioni.

Sembra la solita roba, ma almeno è fatta gran bene.

Dal celeberrimo Indiana Jones al misconosciuto MAGIC BOY, sempre su SNES. E' un platform game in cui vestirete i panni di un maldestro apprendista stregone che ha appena trasformati in mostri tutti gli esseri viventi nel raggio di un paio di centinaia di miglia. Tra questi, purtroppo, c'è anche il suo maestro. Ben novantasei livelli di gioco vi separano dalla soluzione ottimale del problema; di questi ben trentadue sono nascosti: quando si dice che si ha del tempo da impegnare... Numerosi bonus e power-up aspettano solo di essere raccolti e utilizzati nel corso della missione. Missione che non è nuova agli schermi casalinghi grazie a una versione per computer a cui la stampa ha riservato giudizi molto discordi.

E torniamo tra i VIP, senza cambiare macchina, parlando di SUPER RETURN OF THE JEDI. Nel gioco dedicato all'ultimo film della trilogia (che diventerà pentalogia) potremo controllare quasi tutti gli eroi che hanno fatto la storia, impegnati in diverse prove. Potremo spaziare da Luke a Han Solo, passando per Leja e, udite udite, l'Ewok Wicket. La maggior parte dell'azione sarà, anche in questo titolo, giocata sulle piattaforme, ma la sezione in modo 7 non manca mai nei titoli Lucas/JVC. Così, tra un salto e l'altro, preparatevi a massicce dosi di sparatorie dalla cabina laser del Millennium Falcon.

GHOUL PATROL è il quarto gioco della serie, e rappresenta un caso un po' a sé. Per quelli che ricordano ancora il vecchio Zombie, uscito per Megadrive e SNES diverso tempo fa, non dovrebbe essere difficile identifi-

carne in Ghoul Patrol il giusto seguito. Azione vista dall'alto e grafica molto graziosa per uno shoot 'em up ambientato in una biblioteca infestata da entità ectoplasmiche. Lo scopo del personaggio che controllate è quello di andare a recuperare tutti i terrorizzati bibliotecari rimasti intrappolati. Ovviamente l'invasione spettrale causerà un po' di trambusto e quindi non sorprendetevi se un cavaliere medievale chiederà la vostra testa in uno dei livelli di gioco. Strano schema di gioco per un prodotto SNES.

Con KEIO-FLYING SQUADRON si resta nell'ambito degli shoot 'em up, ma si torna allo schema classico. Rami vive con i nonni, ma loro sono i guardiani di una importante "chiave del tesoro" a cui un certo Dr. Pon ambisce da millenni. Ovviamente, nel momento in cui voi decidete di comprare la cartuccia il malefico dottore riesce a mettere le mani sulla chiave e sta a voi andare a recuperarla. Grazie anche all'aiuto del vostro draghetto domestico, dovrete superare ventuno livelli d'azione pura su Mega CD. Interessante la storia di background che è in stile tipicamente giapponese.

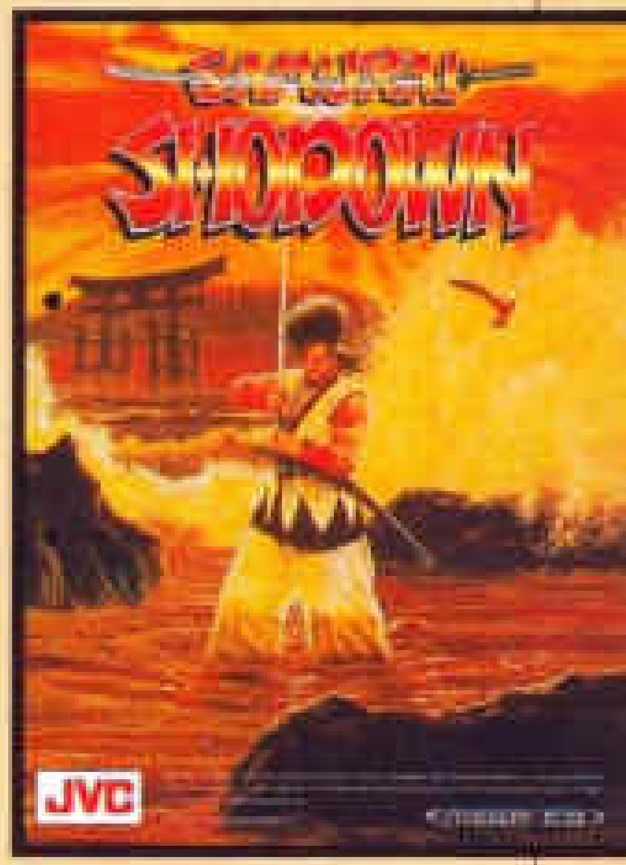
Tutti i successivi titoli sono per Mega CD, macchina a cui la JVC è particolarmente affezionata.

DUNGEON MASTER II: SKULLKEEP non ha bisogno di presentazioni. Il primo Dungeon Master ha segnato un'epoca sui computer di mezzo mondo, il suo seguito dovrebbe rappresentare IL prodotto per giocare di ruolo su una console. Parlato digitalizzato e colonne sonore d'atmosfera vi accompagneranno nel vostro viaggio verso il castello di Skullkeep. La vostra missione consiste nel recuperare un macchina del tempo custodita, presumibilmente, nelle segrete dell'immane costruzione. Non potete avere idea della quantità spropositata di enigmi che si parerà davanti al party di gioco, né della mole di alcuni mostri. SAMURAI SHODOWN fa parte del progetto "portiamo tutti i coin-op in casa". Nato come gioco Neo-Geo da arcade, è un beat 'em up basato sul confronto testa a testa di dotati combattenti armati. Le armi chiamate in causa devono necessariamente essere affilate, e quindi ecco una bella selezione di spade, artigli metallici, daghe, fioretti, alabarde e tutti quanto può essere oggetto di lavoro per un arrotino. Dodici personaggi tra cui scegliere il proprio preferito e una vastità di mosse speciali. L'azione di gioco del coin-op era molto interessante e la versione Mega CD sembra mantenere le promesse.

Dai samurai alle divinità di Asgard. HEIMDALL approda, con un bel po' di ritardo, su Mega CD. Già uscito per Amiga diversi anni fa, Heimdall vi mette negli scomodi panni del dio

guardiano del ponte dell'arcobaleno, impegnato a recuperare le armi degli altri dei rubate da Loki. In un turbinio di enigmi da risolvere e di prove vichinghe da portare a termine, Heimdall se la vedrà brutta in un centinaio di situazioni differenti. Quando uscì, accese gli animi di entusiasmo, ma ormai è già uscito anche il seguito per computer e temo che mostri l'età che ha. Vedremo il prodotto finito.

E torniamo ai beat 'em up e alle trasposizioni da Neo Geo con FATAL FURY SPECIAL EDITION. Cosa dire di uno degli antagonisti più agguerriti del mitico S. Street Fighter II? Che ha quindici personaggi da impersonare; che ha un sacco di mosse speciali; che ha un sacco di bella grafica; che ha un'azione molto coinvolgente; che è una conversione molto fedele al coin-op; che non è mai riuscito a prendermi quanto S. Street Fighter II.



Infine troviamo TIME COP, un illustre sconosciuto di cui ho solo una cartella stampa di un foglio e neanche una foto. La nebbia si dirada appena leggo che è stato tratto dalla serie di fumetti della Dark Horse. Si tratta di andarsene a spasso per lo spazio-tempo a rompere le uova nel paniere di un certo scienziato pazzo che vuole dominare il mondo ricorrendo a manipolazioni temporali. Sulla realizzazione tecnica non so ancora nulla, ma sappiate che uscirà per SNES e Mega CD.

Malgrado un'ormai cronica mancanza di diffusione, il 3DO continua a essere supportato (come d'altronde era stato promesso prima della sua uscita) con numerosi titoli, la cui qualità sembra tra l'altro in continua crescita: ecco una nutrita lista delle ultime novità:

- RISE OF THE ROBOTS. Un futuro più o meno lontano, una fabbrica di robot, una macchina impazzita - o forse risvegliatasi da un lungo sonno-, la produzione di

un'interminabile schiera di robot guerrieri, un unico uomo contro il potere delle macchine. Questi i presupposti di Rise of the Robots, approdato sul 3DO dopo l'annunciato arrivo su Amiga e PC, un picchiaduro ad alta tecnologia dove le capacità di ripresa tridimensionale della macchina vengono messe a dura prova.

- MAD DOG 2: THE LOST GOLD. Mad Dog... chi non ne ha mai subito il fascino all'interno di una sala giochi? Chi non ha mai voluto

to calarsi nel mondo del Far West, per affrontare i più selvaggi fuorilegge a colpi di pistola? E quale macchina più adatta del 3DO per riprodurre un gioco di questo genere? Le risposte a tutte queste domande sono fin troppo facili!

- WHO SHOT JOHNNY ROCK?. Siamo negli anni '30, e qualcuno ha ucciso il celebre cantante

Johnny Rock. A voi scoprire chi... Perché? Semplice, perché ve lo chiede la biondona della foto. Mi sembra un motivo più che valido (l'altro motivo è che altrimenti avreste speso inutilmente i vostri soldi).

- GEX. Chi vorreste come marito della vostra sorella preferita? Un tranquillo banchiere di città? Un uomo di affari? Un atleta?

Ovviamente no... Quale cognato migliore di un simpatico Geko? Gex appartiene infatti a questa simpatica razza di rettili, ma possiede due grandi difetti: è un videodipendente e parla troppo, due cose che lo porteranno in un mare di guai. Gex è un platform dalla grafica spettacolare, e le premesse fanno supporre che si tratti anche di un gioco terribilmente divertente.

- PATAANK. Quante volte vi siete divertiti a giocare a flipper, sparando le povere biglie di metallo su e giù per contorte rampe o dentro ad angusti buchi? Bene, questa volta le cose sono cambiate, e la pallina siete voi. Sfruttando le capacità grafiche del 3DO, Pataank (suono onomatopeico piuttosto chiaro) vi mette

nei panni di una piccola astronave, chiusa all'interno di un enorme flipper pieno di rimbalzanti, ostacoli e rampe. Senza dubbio qualcosa di molto diverso da solito.

- SAMURAI SHODOWN. Conversione del celebre coin oppicchiaduro, Samurai Shodown va ad arricchire la lista dei beat 'em up disponibili per 3DO. La peculiarità

principale del gioco è quella di essere basato prevalentemente su combattimenti all'arma bianca, e non a mani nude.

- AD&D SLAYER. Primo - probabilmente di una lunga fila - titolo per 3DO ispirato al celebre Gioco di Ruolo, AD&D Slayer contiene tutti gli elementi del classico RPG su video, arricchiti dalla presenza di incredibili schermate grafiche. I dungeon vengono creati in maniera più o meno casuale, offren-

do così ai giocatori qualcosa come 4 miliardi di diverse combinazioni diverse.

- SOCCER KID. Sapevate sicuramente dell'esistenza di alieni che dedicano la propria esistenza alla

raccolta di forme di vita particolari (uno di questi ha avuto la pessima idea di rapire Taz, in un gioco di prossima uscita), ma probabilmente ignoravate che alcuni si dedicano alla collezione di coppe.

E, guarda caso, la vittima del furto è proprio la Coppa dei Mondiali di Calcio. Un bel problema, non vi pare? E indovinate un po' chi sarà a dovere rimediare al guaio...

- DRAGON LORE. Con una visuale in 3-D in stile Ultima Underworld, Dragon Lore è il nuovo RPG programmato da The Software

Toolwork. Inutile dire che è la grafica a rivestire il ruolo principale all'interno di questo gioco. In quanto alla giocabilità... Vi sapremo dire appena avremo occasione di giocarci.

- SHADOW: WAR OF SUCCESSION. La Shadow - o meglio, S.H.A.D.O.W. - è la più grande organizzazione criminale del mondo e, guarda caso, il Capo ha appena deciso di nominare un successore ufficiale per la propria carica. Ma come prendere una decisione così complessa? Semplice, basta organizzare un combattimento e

scegliere il superstite. Lo stile grafico ricorda quello di Dragon, ma anche qui è impossibile dire qualcosa sulla giocabilità: verrà il momento giusto...

- STAR CONTROL 2. 3.000 pianeti, 18 razze aliene, 14 navi spaziali. Questi i presupposti per la vostra conquista della galassia. Non vi avevano ancora avvertiti? Peggio per voi: la nave sta per

ECTS ANTEPRIMANIA

decollare.
Dopo il successo su Pc, Star Control 2 offre una serie veramente incredibile di possibilità di gioco e diversi approcci. Attenti però: è necessaria una buona dose di pazienza!
- ALONE IN THE DARK. Considerata la grafica di Alone in the Dark su PC, come sarà quello

per 3DO? Presumibilmente bellissimo, ma è ancora presto per dare giudizi di questo tipo.
- PLUMBERS DON'T WEAR TIES. I Plumbers sono gli idraulici (per chi non dovesse conoscere l'inglese), ma Plumbers è anche il nome del protagonista di questo gioco, in stile Larry. La foto mostra una schermata veramente incredibile (...), ma altro non sappiamo dirvi.

- DUELIN' FIREMEN! Un viaggio in giro per Chicago, con questo

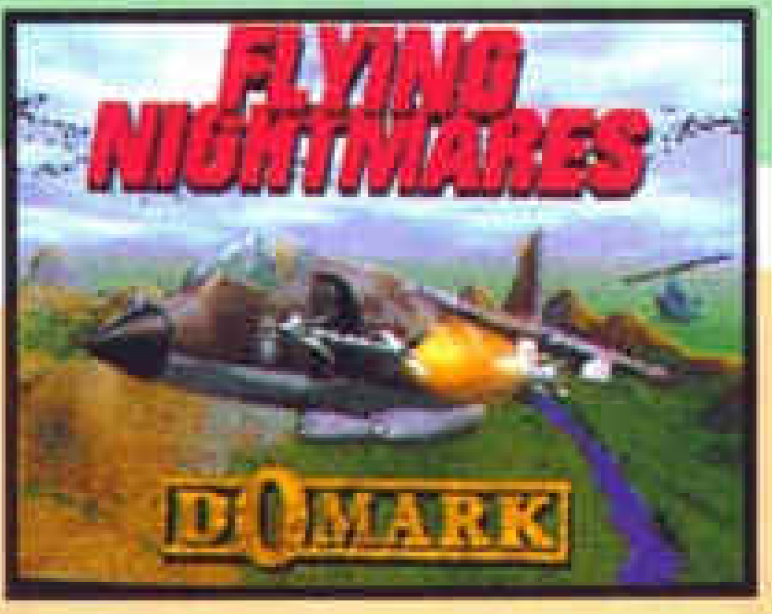
titolo composto incredibili schermate di scene ancora più incredibili. Per ora non c'è traccia di gioco, ma a qualcuno potrebbe piacere comunque...
- B.I.O.S. FEAR. La Terra è stata

devastata dall'egoismo e dall'avidità dell'uomo, costringendo i pochi superstiti a vivere all'interno di unità artificiali che riproducono la vita naturale. Ma qualcosa è andato storto: l'intera umanità (o ciò che ne resta) è in grave pericolo. Un'avventura per salvare il mondo e scoprire un oscuro mistero.
- JURASSIC PARK INTERACTIVE. Di giochi su Jurassic Park ne abbiamo visti fin tropi, ma ora la Universal Interactive Studios ha inventato

qualcosa di nuovo e totalmente diverso. Questa volta il compito del giocatore è quello di gestire l'enorme e incredibile parco dei divertimenti, lo zoo preistorico creato dalla mente di Michael Crichton.
- DEMOLITION MAN. Altro titolo di ispirazione cinematografica, Demolition Man si rivolge all'azione del film a cui si ispira. Sparare e pic-

chiare sono le due attività primarie dell'ostinato protagonista, ritrovatosi in un futuro incredibile e alieno.
- THE 11th HOUR: THE SEQUEL TO THE 7th GUEST. Il gioco è il seguito di quello che noi tutti conosciamo (beh, anche se non avete un PC ne avrete almeno sentito parlare, spero), con la grafica naturalmente incrementata dalle capacità del 3DO. Le premesse sono davvero ottime, per un gioco che potrebbe divenire uno dei titoli più caldi dell'anno.
- OFF-WORLD INTERCEPTOR. In una galassia lontana lontana... tutti i delinquenti hanno la pessi-

ma abitudine di scappare a bordo delle più strane 4x4 mai viste. E, considerato che voi dovete vestire i panni di un cacciatore di taglie, beh... buona corsa!
- FLYING NIGHTMARES. ... e improvvisamente vi ritrovate al comando di una squadra di intercettori americani (i famosi AV8B Harrier) su un'isola al largo



dell'Indonesia. L'obiettivo? Radere al suolo tutto, naturalmente!
- VR STALKER. VR come realtà virtuale, un termine forse un po' abusato ma sicuramente più adatto al 3DO che a qualsiasi altra macchina. Il gioco è un simulatore di volo, con tanto di combattimenti e missioni speciali.

- FIFA INTERNATIONAL SOCCER. Visuale in prospettiva e sprite di ragguardevoli dimensioni per l'ennesima conversione del capolavoro dell'Electronic Arts. Speriamo che la giocabilità sia rimasta intatta.

- THEME PARK. Se ne parla molto in questo periodo, come di un titolo innovativo e originale. E,

senza dubbio, sul 3DO può dare il massimo.
- LEMMINGS. Cosa dire che non sia già stato detto sui simpatici topini suicidi? Quali nuovi aggettivi coniare per questo grande ca-

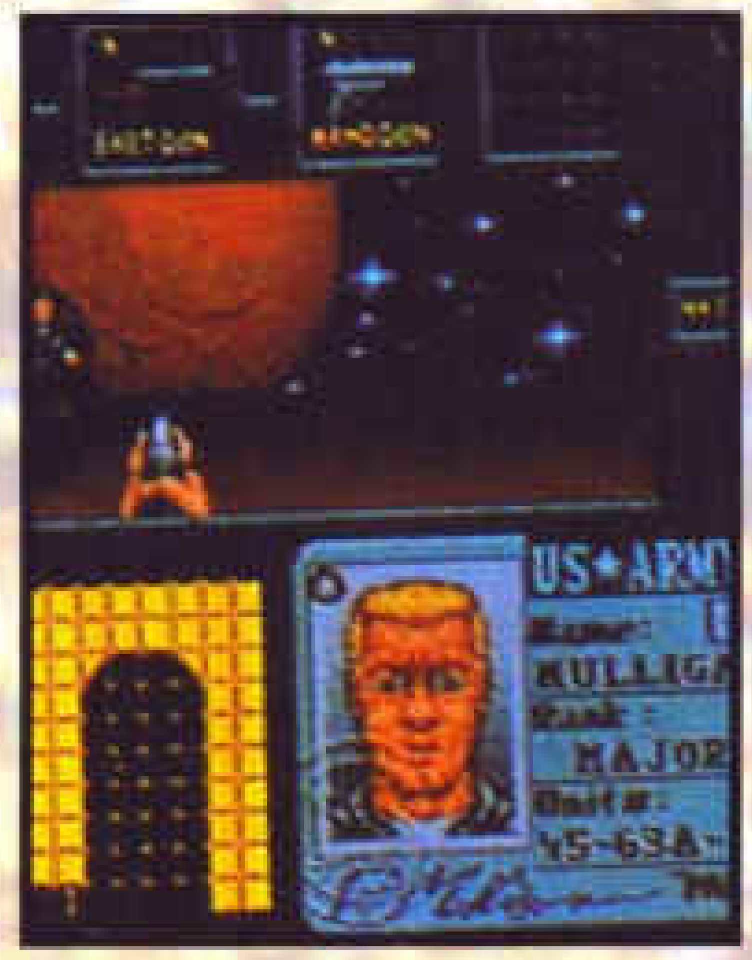
polavoro? Ancora una volta, non resta che augurarci che la giocabilità sia stata mantenuta intatta (la grafica, per un gioco di questo genere, non è poi così importante).

Andrea Fattori

ACCOLADE

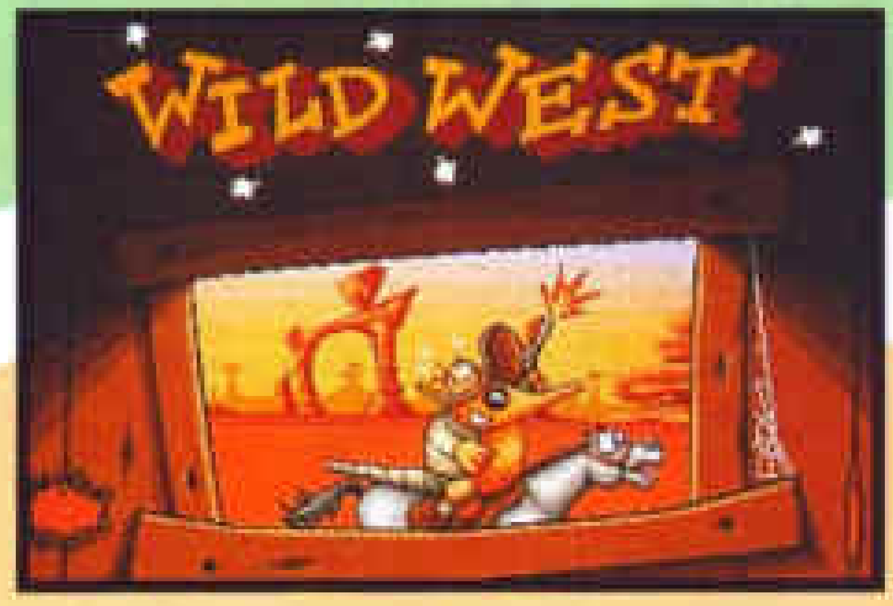
Il gioco a cui la Accolade affida tutte le probabilità di successo per la prossima stagione videoludica è senza dubbio BUBSY 2, la lince rossa più simpatica del mondo, che tenterà di bissare il primo sbellicante episodio su tutte le macchine. Molte innovazioni a livello di grafica e di opzioni fanno di Bubsy 2 un gioco da tenere sicuramente d'occhio nei mesi a venire. Appuntamento quindi con una preview più completa.

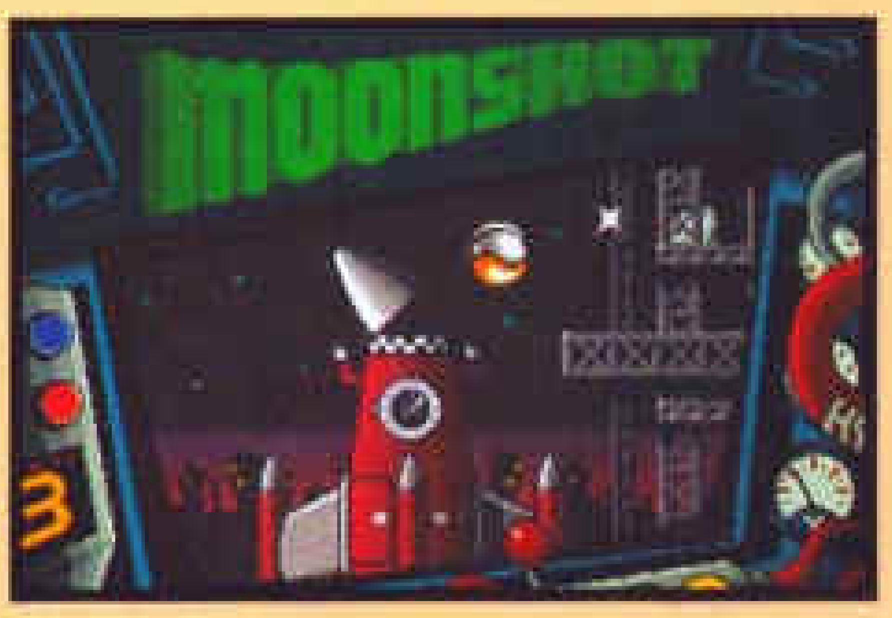
Per quanto riguarda ZERO TOLERANCE, non si può non notare la visuale in soggettiva molto simile a Doom, anche se la grafica risulta essere fondamentalmente più spartana, ma con un'ambientazione dannatamente più realistica, poiché questa volta i nemici non sono demoni e altre amenità del genere, bensì dei terroristi disposti a tutto pur di portare a termine la propria azione sovversiva. Nella confezione del gioco sarà inoltre disponibile un cavo per "linkare" due Megadrive e giocare così con un amico, garantendo ore di divertimento assicurato (peccato solo che ci vogliano due Megadrive e due televisori!). FIRETEAM ROGUE è invece un arcade adventure alla Zelda, con sezioni di volo in 3D. Per il momento le uniche immagini a nostra disposizione sono davvero confuse e non permettono nemmeno indicativamente di dare una valutazione del gioco, perciò spulciate tra queste pagine nei prossimi mesi, chissà... Per ultimi lasciamo quindi UNNECESSARY ROUGHNESS per MD, l'ennesimo gioco di football americano (chissà chi lo recensirà, eh MAO? NdAlex)



Codemasters

Molti i giochi per il Game Gear e il Megadrive che la Codemasters ha presentato a Londra.
ERNIE ELS è una simulazione golfistica realizzata veramente bene, mentre S.S. LUCIFER è un platform di discreta fattura, entrambi per GG (la versione per MD del secondo è recensita in questo numero). Non mancano, sempre per GG, le conversioni da Megadrive come PETE SAMPRAS TENNIS e la intelligentissima raccolta EXCELLENT DIZZY COLLECTION previsto anche per Megadrive e Master System.
Per il sedici bit Sega usciranno alla fine di novembre MICRO MACHINES 2, questa volta dotato di dispositivo J-Cart per permettere a quattro persone di giocare contemporaneamente, un bellissimo flipper intitolato PSYCHO PINBALL, due platform (ancora? Basta non se ne può proprio più!!!) intitolati HAVOC e AARNIE, un gioco di corse nomato DINO RACER. Per tutti i gusti quindi e prima delle future recensioni gustatevi le foto...



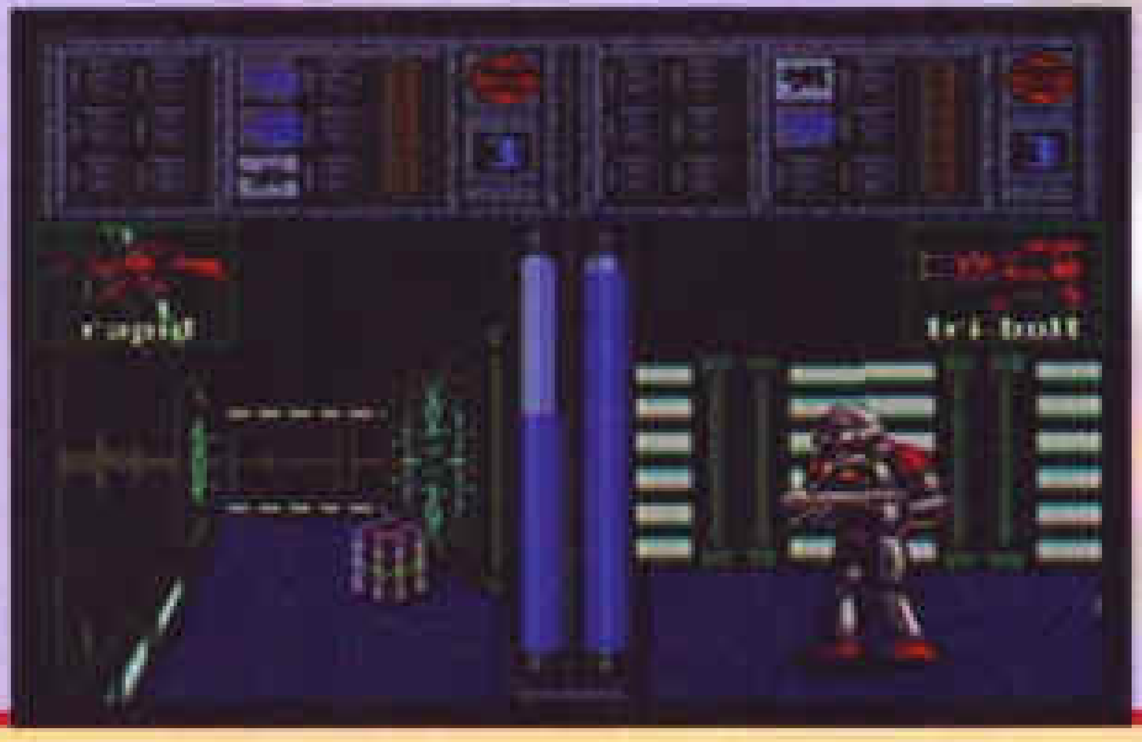


DOMARK

Passiamo quindi alla softwarehouse inglese che è pronta a invadere letteralmente il mercato con una moltitudine di titoli. Perciò diamogli subito un'occhiata insieme, questa volta in ordine rigorosamente cronologico.
Il primo titolo targato Domark , per il Mega CD, arriverà nei negozi a ottobre e si intitolerà FLYING NIGHTMARES, conversione del grande successo per PC, AV8B Harrier Assault. Il gioco, che è chiaramente un simu-

latore di volo, cercherà di sfruttare al massimo le caratteristiche tecniche del Mega CD, grazie all'ottima realizzazione della grafica rigorosamente in 3D, sequenze in Full-Motion Video che non faranno altro che incrementare il livello di realismo dei combattimenti, ecc...
E arriviamo a dicembre, quando verranno lanciate le versioni per Game Gear e Mega CD di MARKO'S MAGIC FOOTBALL, il titolo che nella scorsa stagione ha dato non poche soddisfazioni alla softwarehouse britannica. Il protagonista del videogioco è Marko, un bambinetto innamorato del calcio e della città in cui abita, Sterlington, diventata mira di uno colonnello pazzo. Marko tenterà di porre una fine ai piani di conquista del folle colonnello Brown, solamente armato della sua astuzia e del suo pallone da calcio, che usa per eliminare tutti i nemici che incontrerà sul suo cammino che si articolerà in otto differenti livelli, per quanto riguarda il Game Gear, mentre il Mega CD ne avrà circa quattordici supportato dai circa trecento frame d'animazione dello sprite principale.
Nel campo delle simulazioni sportive la Domark ci propinerà, sempre a dicembre, KAWASAKI SUPERBIKES e F1 WORLD CHAMPIONSHIP EDITION. Proprio quest'ultimo è il seguito del famoso F1 (in origine Vroom!) e la nuova versione conterrà delle nuove caratteristiche, come la presenza di tutte le statistiche dei team che partecipano alla stagione 94 guidati da un'intelligenza artificiale che tiene conto delle perfor-

mance di ogni pilota, tempo atmosferico variabile, due punti di vista di gioco differenti, reale influenza delle scie sull'assetto dell'auto.
Kawasaki Superbikes è una simulazione motociclistica, interamente programmata dagli autori dell'amato/odiato F1. Il campionato in cui si disputeranno le gare sarà quello delle 750cc composto da quindici circuiti e sedici agguerriti piloti avversari. La grafica non ci sembra nulla di eclatante, ma si sa che "l'abito non fa il monaco". Staremo a vedere.
Specificamente per Game Gear uscirà WIZARD PINBALL, un simpatico flipper digitale che vanterà la possibilità di effettuare un multiball (ovvero quella fase di gioco in cui si utilizza più di una pallina per fare punti) per la prima volta su un 8 bit.

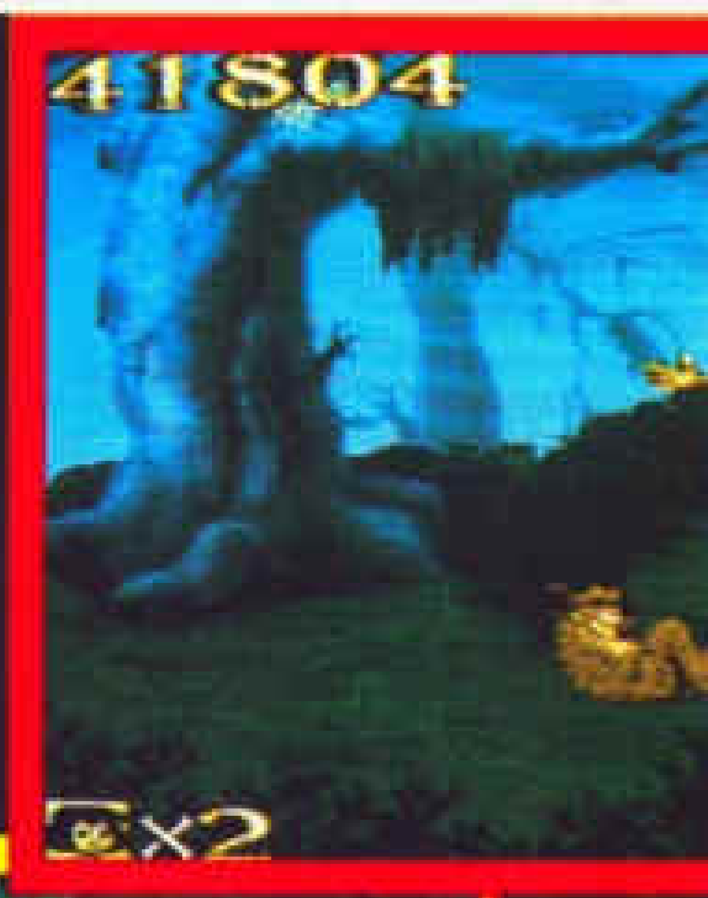


Chiudiamo con BLOODSHOT, una strana evoluzione di Doom, sul quale alla Domark contano molto ed effettivamente le carte in regola per diventare un best seller le ha tutte. Il gioco si articola in dodici livelli di pura azione frenetica e istintiva, schermo divisibile in due parti per partite a due giocatori, una nuova routine di rendering tridimensionale che

spinge il Megadrive là dove non era mai arrivato prima. Per il momento gustatevi un paio di foto e iniziate a fare il conto alla rovescia per i giorni che mancano a Natale. Altrimenti vi conviene tenere d'occhio i prossimi numeri di ConsoleMania poiché potrebbero esserci ulteriori aggiornamenti e qualche preview più succosa.

Prima di chiudere questo spazio vi segnalo l'uscita di TOTAL FOOTBALL e JON RITMAN'S SOCCERAMA rispettivamente per Megadrive e Super Nintendo, ma dei quali non abbiamo ancora molte notizie, né soprattutto sappiamo quando usciranno (però le immagini sembrano davvero interessanti...).

E LA FAVOLA CONTINUA...



ATTENZIONE, IN AMERICA E' SBARCATO UN NUOVO EROE! AMERICA, TERRA PROMESSA, GRANDE ANCHE PER UN PERSONAGGIO COME FIEVEL, INTENZIONATO A SALVARE LA SUA FAMIGLIA. UN GRANDE AVVINCENTE CARTONE ANIMATO.

SUPER NES

HUDSON SOFT

Disney

Il Libro della Giungla

Virgin INTERACTIVE entertainment

UN CLASSICO DI WALT DISNEY, IL LIBRO DELLA GIUNGLA REGALA SU CARTUCCIA TUTTA L'ATMOSFERA DEL FAMOSO CARTONE ANIMATO. PER GIOCARE CON IL CUCCIOLO D'UOMO MOWGLI E TUTTI I DIVERTENTI PERSONAGGI DEL FILM.

SUPER NES

NES

GAME BOY

MEGA DRIVE

E' UN'ESCLUSIVA:

LEADER DISTRIBUZIONE

LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO/VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

ELECTRONIC ARTS®

Le etichette che oramai fanno riferimento alla Electronic Arts sono parecchie e dal nome altisonante come Bullfrog, Origin, Broderbund, oltre alle autonome EA Sports e EA Kids. Cominciamo subito con la casa madre che è pronta a stupirci con una nuova ed entusiasmante vagonata di titoli. La EA Sports continua a sciorinare discipline sportive in continuazione, ma la cosa bella è che sono tutte molto belle, anche se spesso i programmatori tendono a fare upgrade del videogioco con statistiche e cose di questo genere lasciando da parte l'aspetto più puramente ludico, come successo nelle duecentomila versioni uscite finora di John Madden Football. La stessa sorte di Madden sta toccando a NHL HOCKEY giunto, mi sembra, alla sua quarta incarnazione e che

uscirà per Megadrive e Super NES in un periodo non meglio identificato dell'anno prossimo; differenze tra una versione e l'altra? Nessuna, se non l'aggiunta di qualche nuova squadra e un paio di opzioni in più.
Assolutamente inedito invece è RUGBY WORLD CUP '95 che a prima vista sembra davvero molto bello, grazie alla grafica realizzata con il Silicon Graphics, più di 2000 frame di animazione per giocatore e circa 100 movimenti

consentiti, e una posizione della visuale veramente realistica, supportata inoltre da un sonoro da panico. Possessori di Megadrive scaldate i vostri pad e aspettate

con impazienza questo Rugby World Cup '95, che secondo me ce ne riserverà delle belle. Imminente anche l'uscita , si vocifera a fine novembre ma non ci giurerei, di FIFA SOCCER '95, che questa volta vedrà impegnate le formazioni europee a contendersi coppe e tornei (a quando un editor per realizzare le proprie squadre?). I programmatori assicurano che questa nuova versione permetterà di eseguire movimenti più istintivi, probabilmente grazie all'ausilio del nuovo engine per effettuare i tiri nella porta avversaria con una precisione inimmaginabile. Speriamo che alla EA Sports non decidano di fare prendere a FIFA lo stesso andazzo assunto da hockey e football.
Sempre per Megadrive è in fase di lavorazione PGA TOUR GOLF III (in uscita a novembre), del quale potete cominciare a spupazzarvi qualche foto, tanto per inco-

minciare. Abbiamo appena parlato di Madden ed eccolo spuntare fuori con la sua quinta edizione del football americano, anche se pare che qualche cosa, in termini di grafica, sonoro e giocabilità, sia cambiato. Vedremo (io non vedrò nulla visto che odio con tutte le mie forze John Madden) a novembre. Passando a qualcosa di più serio diamo un'occhiata a NBA LIVE '95 che grazie a Dio non segue le orme del suo predecessore NBA Showdown, ma ne stravolge completamente la vi-

suale e incrementa notevolmente la velocità di gioco. Per MD e SNES a novembre. Per quanto riguarda SHAQ FU, il picchiaduro basato su Shaquille O'Neal, star degli Orlando Magic e del basket NBA più in generale, c'è solo da dire che alla EA pare abbiano fatto un ottimo lavoro (almeno a sentire Alex e Marco), comunque dovremmo quasi esserci perciò non mi dilungo più di tanto e vado oltre. Rimanendo sempre in

ambito (in senso lato) cestistico è mio dovere segnalare JORDAN ADVENTURE, un platform per Megadrive, che vede come protagonista il vecchio Michael Jordan, ex-faro dei Chicago Bulls. Jordan Adventure è nelle prime fasi di lavorazione, perciò ne parleremo sicuramente più avanti, ma vi basti sapere che uscirà sia per Megadrive sia per Super Nintendo.

BULLFROG

I geniali programmatori hanno deciso finalmente di lanciare i loro due ultimi successi anche su console: Theme Park e Syndicate. Del primo abbiamo già accennato nello spazio del 3DO, ed è sostanzialmente un simulatore di luna park, dove il giocatore dovrà gestire un parco giochi, comprando baracconi, attrazioni e posti di ristoro e fare così felici centinaia di grandi e di piccini. Per il momento è prevista solo una conversione per Megadrive, ma non è escluso che in futuro i programmatori non decidano di produrre Theme Park anche per Super Nintendo, comunque non prima di febbraio '95. Per entrambi i sistemi uscirà invece SYNDICATE, lo spettacolare e ultraviolento gioco di azione che ha coinvolto mezzo mondo. Siamo in un futuro decisamente alternativo e il mondo è governato da sindacati che si scontrano quotidianamente per il possesso di un maggior numero di paesi. Per compiere questi veri e propri "golpe", ogni sindacato ha a disposizione degli agenti speciali, dei killer professionisti per di più equipaggiati con armamenti all'avanguardia e parti bioniche. Grandioso, eh? Scommetto che non vedete l'ora di giocarci, vero? Pare che Syndicate uscirà a fine ottobre, si spera. Pazientate.

IN ELECTRONIC ARTS - EA E 3DO

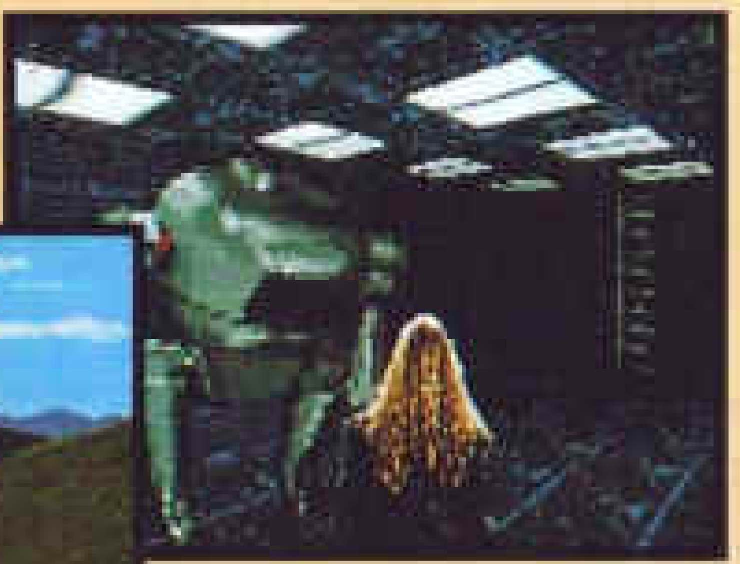
Una macchina sulla quale la Electronic Arts punta molto è il 3DO, per il quale il prossimo mese usciranno un discreto numero di titoli. Il più importante è sicuramente WING COMMANDER III: THE HEART OF THE TIGER, un vero e proprio film interattivo, che non potrà che fare

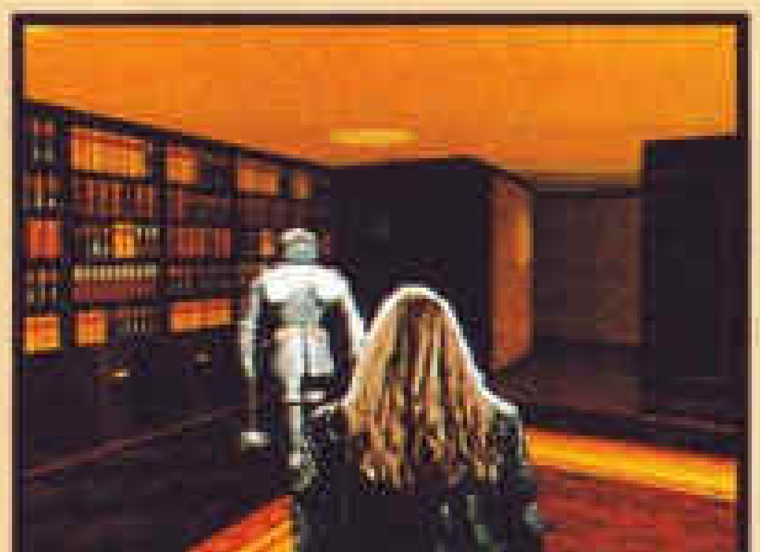
gola a tutti gli amanti della serie di Guerre Stellari, non solo per l'ambientazione prettamente spaziale, ma anche perché vedrà tra gli attori protagonisti Mark Hammill, che nella trilogia di George Lucas ha dato vita al memorabile personaggio di Luke Skywalker. Dalle immagini in nostro possesso sembra che i programmatori della Origin abbiano svolto un lavoro mostruoso ma comunque cercheremo di darvi altre notizie sul prossimo numero.
Sempre per 3DO, uscirà a novembre FIFA INTERNATIONAL SOCCER che rispetto alle altre versioni avrà in più un nuovo sistema di visuali e prospettive, che lo renderanno uno dei migliori giochi di calcio mai usciti se possibile ancora più spettacolare e avvincente. Sempre in ambito sportivo è prevista la conversione di MADDEN NFL FOOTBALL

che dovrà sfruttare nel migliore dei modi la macchina della Panasonic. Notizia dell'ultimo momento: la prossima pubblicazione della Bullfrog, quel MAGIC CARPET di cui si parla da più di un anno, vedrà la luce anche su 3DO ed è una novità che non può che farci piacere, visto che il progetto iniziale comprendeva solamente il CD-ROM. Sempre dalla Bullfrog verrà prodotto THEME PARK, il bellissimo simulatore di Luna Park che personalmente io ho adorato letteralmente, al pari dei vari Sim City.
I prossimi mesi saranno davvero ricchi di uscite quindi, perciò continuate a seguirci e ne vedrete sicuramente delle belle.

Elite

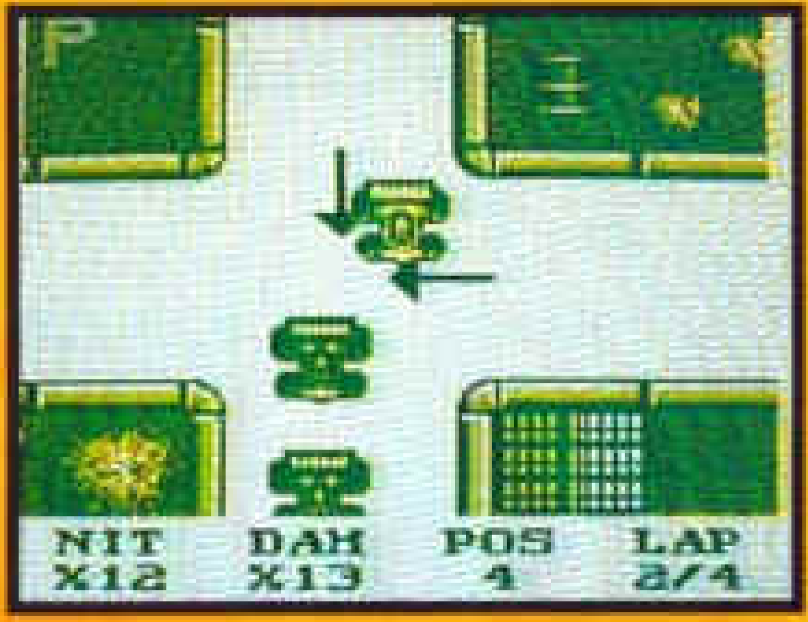
Pare che con la fiera londinese il bistrattato 3DO abbia finalmente preso piede e convinto la maggior parte degli scettici che lo sottovalutavano, e la camionata di software che arriverà ben presto ne è la testimonianza. Anche all'ELITE non hanno perso tempo e dopo la pubblicazione del buon Dragon's Lair a novembre usciranno con POWERSLIDE, un gioco di corse davvero molto bello, VIRTUOSO (un'avventura dinamica in una realtà virtuale del futuro - uno svago per una stressata stella del rock). A fine anno toccherà ancora una volta alle conversioni di famosi videogiochi al laser come SPACE ACE e DRAGON'S LAIR 2: TIME WARP. Per quanto riguarda il Super Nintendo invece potremo giocare con il terzo capitolo della saga di JOE E MAC a novembre, mentre per Powerslide, di cui abbiamo accennato poco sopra e che userà il famoso chip SFX, non è ancora ben chiara la data di pubblicazione anche se si presume che sarà a cavallo della fine di quest'anno e l'inizio dell'anno nuovo.





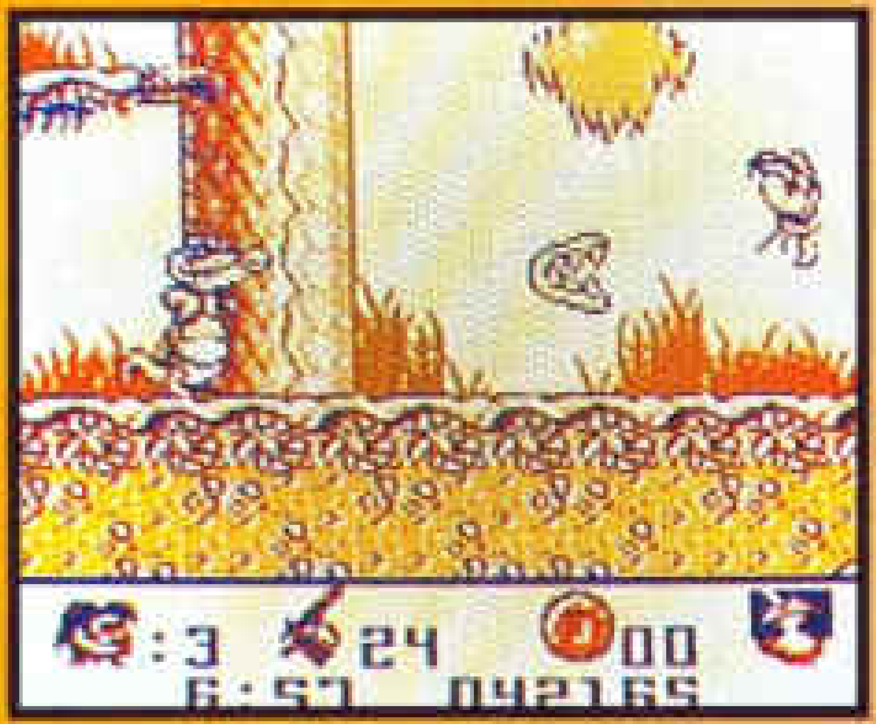
GAMETEK

Alla Gametek hanno deciso di puntare molto anche sulle produzioni per Gameboy, visto che in due mesi usciranno Race Days (ottobre) e Tarzan (novembre).



RACE DAYS è un gioco di corse, anche se a volere essere più precisi è un doppio gioco di corse, visto e considerato che si tratta di due giochi in uno. Dirty Racin' è il classico gioco con vista dall'alto, molto simile a Indy Heat, mentre 4-Wheel Drive avrà una bella visuale in soggettiva. Entrambi sembrano molto ben realizzati, ma per la recensione vi rimando al prossimo numero.

Per TARZAN ci vorrà ancora un mesetto, ma sarà sicuramente un arcade adventure a scrolling multidirezionale, visto il numero di missioni e le cose da fare, mentre ci si dondola allegramente da una liana all'altra. Passando ai titoli per Super Nintendo, a novembre



potremo giocare a FULL THROTTLE RACING, una simulazione di corse comprendente motociclette e Jetski, mentre a dicembre potremo vestire i panni di un pilota d'aerei della Seconda Guerra Mondiale e divertirci a bombardare i bersagli militari del nemico con CARRIER ACES. L'unica cosa che mi viene in mente dopo avere letto la press release di Carrier Aces è che ai programmatori deve mancare un po' di fantasia visto che parafrasano il grande Cannon Fodder con la frase "War Has Never Been So Much Fun!". Bah....

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT

Alla Hudson i titoli in uscita erano solamente quattro: SUPER BOMBERMAN 2, BEAUTY AND THE BEAST, AN AMERICAN TAIL e SUPER ADVENTURE ISLAND II. Beh, del primo non ci sarebbe nemmeno bisogno di parlare (anche perché c'è una preview più avanti), del terzo abbiamo già fatto una preview, per cui passiamo direttamente agli altri due.

BEAUTY AND THE BEAST. E chi non conosce la storia de "La bella e la bestia"? Belle si ritrova imprigionata nel castello di un mostro incredibile (voi, eh eh eh). Il vostro compito sarà quello di superare tutti i livelli nel tentativo di accattivarvi la bellissima prigioniera o addirittura farla innamorare. Programmato dalla Probe per la Hudson, questo titolo si avvale della grafica creata dagli animatori della Disney, per cui nel gioco si ritroveranno quasi tutti i personaggi principali, assieme a tutte le locazioni presenti nel film. Una certa varietà di nemici e un nutrito (pare) numero di livelli dovrebbero assicurare una discreta longevità. Al più presto una recensione. Per quanto riguarda invece SUPER ADVENTURE ISLAND II mi sembra che non ci sia proprio bisogno di presentazioni di sorta: la prima puntata era un clone del famosissimo Wonderboy per Mega Drive, e questo ne è il seguito. Altre corse in skateboard, altra donzella da salvare, pietre da recuperare, aquile da abbattere e via discorrendo.

ECTS ANTEPRIMANIA

OCEANI PROFONDI...

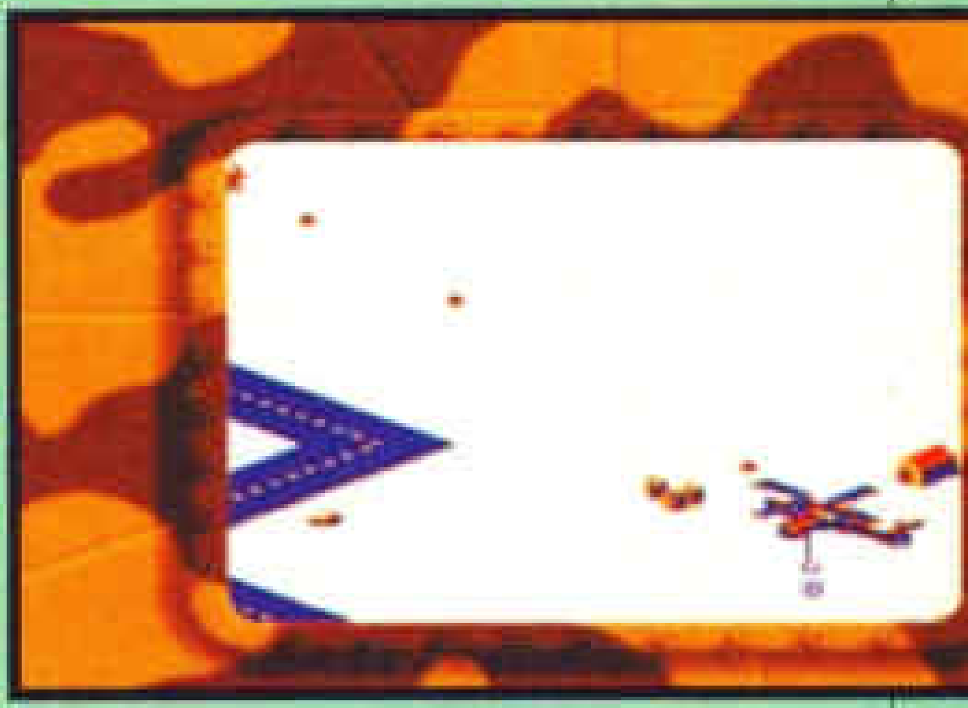
Mentre la Electronic Arts si è accaparrata i diritti delle versioni per Megadrive di SHAQ FU, JORDAN ADVENTURE: CHAOS IN THE WINDY CITY, SYNDICATE, THEME PARK, NHL '95, MADDEN '95 E NBA LIVE, la Ocean è pronta a lanciare sul mercato per la fine di novembre le versioni per Super Nintendo. JELLY BOY è invece il titolo di un videogioco originale

(mica tanto originale, sembra una scopiazzata di Super Morph!) che uscirà su Super Nintendo a ottobre, che vedrà il giocatore impegnato a esplorare centinaia di livelli per restituire una forma meno gelatinosa al giovane blob. Il sodalizio tra la Ocean e l'Electronic Arts è quindi sempre più solido, ma in questo continuo cambio, prestito e vendita dei diritti non si capisce più nulla. Addirittura la Ocean sarà la responsabile delle conversioni simultanee di DESERT STRIKE e JUNGLE STRIKE sul Gameboy che usciranno rispettivamente a ottobre e novembre (ma come diavolo si fa, dico io, a lanciare due giochi simili nel giro di un mese? Mah...). Ancora per il Gameboy e ancora verso ottobre uscirà ALIEN OLYMPICS, un multievento bizzarro ambientato nello spazio dove squadre di alieni si contendono il titolo di campione intergalattico nelle più disparate ed eterogenee discipline.

Archiviato per un attimo il Gameboy, rimaniamo ancora in casa Nintendo per vedere altri due titoli previsti per quest'inverno ovvero MANCHESTER UNITED CHAMPIONSHIP SOCCER e The Shadow. Il primo è chiaramente una simulazione calcistica ispirata alla grande squadra che da due anni a questa parte stanno letteralmente inanellando un successo dopo l'altro sia in Europa che in Premier League. MUCS sarà un'ottima via di mezzo tra un gioco puramente arcade con un ottima sezione manageriale.

THE SHADOW invece sarà il grande tie-in della prossima stagione videoludica nonché un grande successo cinematografico, tratto dall'omonimo fumetto di grande successo (ricordo la serie disegnata da Howard Chayikin, una delle cose più belle che abbia mai letto!). Il gioco sarà un ibrido tra un beat 'em up, un platform e uno shoot 'em up, dove il compito del giocatore sarà quello di guidare The Shadow nella tana di Shiwan Khan, l'ultimo discendente della dinastia di Genghis Khan, che minaccia di distruggere la New York del 1933 con un ordigno nucleare di elevata potenza. Entrambi i giochi sono previsti per novembre.

Chiudiamo questo box con il Megadrive, che si avvarrà della



conversione di MR. NUTZ, un divertentissimo platform game dalla splendida grafica e dall'elevata giocabilità. Quando uscirà? A novembre, of course!

Dopo il grande successo che Clayfighter (tra poco anche su Megadrive) ha riscosso su Super NES, ci è giunta la notizia che è già in lavorazione il secondo titolo della serie, CLAYFIGHTER 2: JUDGMENT CLAY, che avrà nove nuovi lottatori più i leggendari The Blob e Bad Mr Frosty. Sui 24 MB della cartuccia troveranno spazio più del doppio delle animazioni contenute nel primo Clayfighter, super attacchi nuovi, sei differenti tornei, un'opzione per allenarsi e una moltitudine di effetti digitalizzati in più.

Per la gioia di tutti i fans di Kirk, Spock e Sulu, la Interplay ha deciso di divulgare il nuovo capitolo della sterminata saga di Star Trek, questa volta intitolata STAR TREK: STAR FLEET ACADEMY THE BRIDGE SIMULATOR, con più di 30 differenti missioni (compreso lo scenario della Kobayashi Maru). Inoltre il giocatore potrà scegliere su quale nave stellare svolgere le proprie missioni e decidere se essere un capitano klingoniano o un comandante romulano.

Altri giochi in lavorazione sono BLACKHAWK, una sorta di simulatore spaziale alla Elite, e THE LORD OF THE RINGS un RPG basato sullo straordinario libro scritto dal grande JRR Tolkien (The Hobbit, Silmarillion e, naturalmente, Il Signore degli Anelli), che comunque non vedranno la luce prima della fine dell'anno. Per il Megadrive faranno presto la loro comparsa sugli scaffali dei negozi la conversione da SNES del divertentissimo ROCK N' ROLL RACING e un gioco di nome BOOGERMAN, il cui protagonista è uno sfigatissimo supereroe (a quanto pare è addirittura uno che spara caccole e rutti per abbattere gli avversari...).

MINDSCAPE

Tantissimi i titoli anche per la Mindscape che proporrà davvero molti giochi ma non solo per Megadrive, Mega CD, Super Nintendo, Gameboy e 3DO. Vediamoli...

Proprio a settembre dovevano uscire MEGARACE (Mega CD, CD32 e 3DO), l'acclamato gioco di guida futuristico uscito su CD-ROM pochi mesi fa, e PAC IN TIME (SNES, Gameboy) che è in sintesi il ritorno del "puzzone giallo", ovvero Pacman. Per il momento al posto di questi due titoli c'è un bel chilo d'aria. Verso la fine di settembre dovremmo riuscire a vedere STAR WARS CHESS e THE ANIMALS, entrambi su Mega CD. Il primo sarà sostanzialmente un gioco di scacchi con protagonisti i personaggi di Star Wars come pedine, mentre il secondo titolo è una sorta di enciclopedia informativa sugli animali, già vista su PC e discretamente piacevole.

A ottobre gli amanti degli sport invernali potranno mettere gli sci al pad del Super NES e lanciarsi giù per le piste innevate della VAL D'ISERE, grazie all'omonimo gioco, che sfrutterà al meglio le caratteristiche del mode 7, mentre a novembre toccherà a NCAA FOOTBALL, una nuova simulazione di football americano ispirato ai campionati dei tradizionali college americani.

A dicembre, sempre per Super NES, uscirà una simulazione di Formula INDY intitolata AL UNSER JR., il campione che nella stagione 1992 conquistò il titolo iridato della specialità.

E per l'anno nuovo? Tranquilli, visto che a gennaio usciranno rispettivamente per SNES e MCD, THUNDER IN PARADISE e DRAGON LORE. Il primo è un gioco d'azione basato sulla serie televisiva che vedrà come protagonista Hulk Hogan, mentre il secondo sarà un'avventura grafica veramente innovativa e ottimamente disegnata. Dalla Mindscape è tutto.

NEI SOFT® center

LEADER
DISTRIBUZIONE

SOLO GIOCHI ORIGINALI, GARANTITI LEADER!

ABRUZZO E MOLISE: Ges.Com. - Via S. Lorenzo 64 - CAMPOBASSO ♦ Computer Market - Via Trieste 79/81 - PESCARA ♦ Elettronica Abruzzese - Via L'Aquila 31/33 - PESCARA ♦ Ferri Elettroforniture - Via Tiburtina 91 - PESCARA ♦ Passeri Biagio - Via Nicola Fabrizi 28 - PESCARA.

CALABRIA: Computer Games e Altro - Via Amirante 59 - SOVERATO (CZ) ♦ Console Point - Via Vittorio Alfieri 20 - RENDE (CS) ♦ Giocattoli Giamboi - Via Aschenez 166/B - REGGIO CALABRIA.

CAMPANIA: Giocattoli Lanzetta - Via Carducci 45 AVELLINO ♦ New Media - Via Ferrarecce 7 - CASERTA ♦ Baby Toys - Via Cisterna dell'Olio 5/B - NAPOLI ♦ Books & Movies - Via Merliani 112/Bis - NAPOLI ♦ Capri Graphic - Via Listrieri 17 - CAPRI (NA) ♦ Computermania - Via Consalvo Carelli 35 - NAPOLI ♦ D.E.C. - Via Naz. delle Puglie S.S.7 Ang. Via Napoli - CASALNUOVO (NA) ♦ Data Office - Via Roma 5/7 - SAN SEBASTIANO AL VESUVIO (NA) ♦ Fantasy - Via delle Repubbliche Marinare 444 - BARRA (NA) ♦ Informatica Esse - Via Libertà 258 - PORTICI (NA) ♦ La Camera Oscura - Via P. Castellino 22 - NAPOLI ♦ La Casa del Giocattolo - Via. A. Ranieri 60 - NAPOLI ♦ Migliardini Umberto - Via S.Anna dei Lombardi 35 - Largo Monteoliveto 7 - NAPOLI ♦ Odorino - Via Largo Lala 25/26 - NAPOLI ♦ Skup - Via Solimena 82/A - NAPOLI ♦ Computer Service - Via L. Da Vinci 91/93 - SCAFATI (SA) ♦ Itaca - Via R. Mauri 60 - SALERNO ♦ New Computer Market - Corso Garibaldi 65 - SALERNO.

EMILIA ROMAGNA: Cartoleria Portanova - Via Portanova 18/A - BOLOGNA ♦ Compagnia Italiana Computer - Via Emilia Ponente 56 - BOLOGNA ♦ E.C.S. Via Casarini 3/C - BOLOGNA ♦ Grande Emporio Sterlino - Via Murri 75/A - Via Lombardi 43 - BOLOGNA ♦ Grande Emporio Sterlino - Via S.Stefano 30/2 - Via Indipendenza 66 - BOLOGNA ♦ Morini & Federici - Via Marconi 28/C - BOLOGNA ♦ Business Point - Via C. Mayer 85 - FERRARA ♦ Soft Gallery - Via Mortara 60/B - FERRARA ♦ Compagnia Italiana Computer - Viale Europa 19 - CESENA (FO) ♦ Computer Video Center - Via Campo di Marte 122 - FORLI' ♦ Compagnia Italiana Computer - Via Bellinzona 49 - MODENA ♦ Microinformatica - Piazza M. Partigiani 31 - Via Adda 49 - SASSUOLO (MO) ♦ Orsa Maggiore - Centro Comm. I Portali Piazza Matteotti 20 - MODENA ♦ Zanichelli - Via Saffi 78/B - PARMA ♦ Zeta Informatica - Via E. Lepido 6 - PARMA ♦ Delta Computer - Via Martiri della Resistenza 15/G - PIACENZA ♦ Electronic Fun - Corso V. Emanuele 142 (Gall. Politeama) - PIACENZA ♦ Zuccherelli Benvenuto - Via Cavour 74 - RAVENNA ♦ Computer Line - Via S.Rocco 10/C - Via J.F.Kennedy 15/T - REGGIO EMILIA.

FRIULI VENEZIA GIULIA: Elcom Shop - Viale S. Marco 7 - MONFALCONE (GO) ♦ Giocattoli Deotto - Viale S. Marco 7/B - MONFALCONE (GO) ♦ SME - Via Udine 28 - ZOPPOLA (PN) ♦ Computer Shop - Via P.Reti 6 - TRIESTE ♦ CTI - Via Pascoli 4 -TRIESTE ♦ Guerra Computer - Via Fonderia 5/A - TRIESTE ♦ Videolandgames - Via Rismondo 4 - TRIESTE ♦ Mofert 5 - Via Leopardi 24/A - UDINE.

LIGURIA: ABM Computers - Piazza de Ferrari 2 - GENOVA ♦ Foto Mauro - Via T.M. Canepari 183/R - Rivarolo (GE) ♦ Il Balilla - Via F.Aprile 112/R - GENOVA ♦ Massa Agostino - Via Camozzini 17/18/R - GENOVA VOLTRI ♦ Paglialunga - Vico Liceti 6 -RAPALLO (GE) ♦ PlayTime - Via Gramsci 3/5/7/R - GENOVA ♦ Scabini Giocattoli - Via C.Reta 7/R - BOLZANETO (GE) ♦ Centro Hi-Fi Video - Via della Repubblica 38 - SANREMO (IM) ♦ Office & Games - Piazza Bianchi 9 -IMPERIA ♦ Athena Informatica - Via Carissimo e Crotti 16/R - SAVONA ♦ Celesia Enza - Via Garibaldi 144 - LOANO (SV).

LAZIO: Habitat-Zangrilli - S.S.155 Loc. Mad. Della Neve 113 - FROSINONE ♦ Giglio Luigi - Via Vitruvio 282 - FORMIA (LT) ♦ Key Bit Elettronica - Via Cialdini 8/10 - LATINA ♦ Aricò Giovanni - Via Magna Grecia 71 - ROMA ♦ Audio Car - Via Livorno 68 - LADISPOLI (RM) ♦ Baby Sogno - Via Tiburtina 614/A/B/C - ROMA ♦ Campa Adolfo - Via Prenestina 426 - ROMA ♦ Casa Mia Gaia - Largo Boccea 12 - ROMA ♦ C.D.R. Via Tripoli 1 -ROMA ♦ Computer School 2000 - Via Mura dei Francesi 99/101 - CIAMPINO (RM) ♦ Computer Time - Via Col di Lana 11/15 - CIAMPINO (RM) - Di Marco Corrado - Via Vibio Mariano 38 - ROMA ♦ Garzoli Luciano - Via Val di Sangro 25 - ROMA ♦ Gedy - Via Bengasi 20 - Anzio (RM) ♦ GiGi Watch - Viale Ippocrate 25 - Via Napoleone III 93 - ROMA ♦ L'Angolo del Computer - Via Case Nuove 3 - Civitavecchia (RM) ♦ La Chioccia - Viale Marconi 277 - ROMA ♦ M.Electronic - c/o Centro Commerciale I Granai - ROMA ♦ Megaboy - Via F.Palasciano 105 - ROMA ♦ Messaggerie Musicali - Via del Corso 122/123 - ROMA ♦ Metro Import - Via Donatello 37 - ROMA ♦ Odis - Piazza Pontelungo 3 - S.Maria Ausiliatrice 23 - ROMA ♦ Pergioco - Via degli Scipioni 109/111 - ROMA ♦ Styl House 2000 - Via P. Maffi 28/32 - ROMA ♦ Take Away - Via Tripolitana 164 - ROMA ♦ Giochi e Computer - Corso Umberto I 97 - RONCIGLIONE (VT).

LOMBARDIA: Megabyte 2 - Via Scuri 4 -BERGAMO ♦ Tintori - Via Broseta 1 -BERGAMO ♦ Dimensione Ufficio - Via A. Papa 4 - BRESCIA ♦ Master - Via Corsica 205 -BRESCIA ♦ Megabyte - Via Castello 1 - DESENZANO (BS) ♦ Megabyte - Corso Magenta 32/B - BRESCIA ♦ Mister Bit - Via Mazzini 70 -BRENO (BS) ♦ Lago - Via Benzi 18 - COMO ♦ Mantovani Tronic's - Via Caio Plinio 11 - COMO ♦ Reporter - Corso Garibaldi 25 - CREMONA ♦ Fumagalli - Via Cairoli 48 - LECCO ♦ Megabyte 4 - Via Calvi 95 -MANTOVA ♦ AG Games - Via G. Silvia 49 -MILANO ♦ Arivivis - Piazza I Maggio 13 - CORSICO (MI) ♦ Bit 84 - Via Italia 4 - MONZA (MI) ♦ Computer Videogiochi - Via F. De Sanctis 33/35 - MILANO ♦ B.C.S. - Via Montegani 11 - MILANO ♦ Crazy Video - Via Dante 165 - SESTO SAN GIOVANNI (MI) ♦ Easy Software - Viale Gramsci 48 - SESTO SAN GIOVANNI (MI) ♦ Elettrodata - Via Capponi 5 -MILANO ♦ Grazzini - Via M.Macchi 29 - Via Pitagora 4 - Viale Romolo 9 -MILANO ♦ Homic Shop - Piazza de Angeli 3 -MILANO ♦ Joystick Fun - Via Bruzzesi 7 -MILANO ♦ Marcucci - Via F.lli Bronzetti 37 -MILANO ♦ MG Shop - Via Montenero 12 - MILANO ♦ New Game - Corso Garibaldi 198 - LEGNANO (MI) ♦ Newel - Via Mac Mahon 75 - MILANO ♦ Niki Show-room - Via Tavazzano 14 - MILANO ♦ Pergioco - Via S. Prospero 1 (Cordusio) - Via Aldrovandi (Lima) - MILANO ♦ Rivola - Via Vitruvio 43 - Via Mauro Macchi 26 (MI) ♦ Supergames - Via Vitruvio 37 - MILANO ♦ TC Centro - Largo Corsia dei Servi 11 - MILANO ♦ Virgin Megastore - Piazza Duomo 8 - MILANO ♦ Virtuali - Via Rasori 8 - MILANO ♦ Computer Service - Galleria Manzoni 18/20 - PAVIA ♦ SW Computer - Centro Comm. Minerva - Via C. Battisti 42 - PAVIA ♦ Senna Gianfranco - Via Calchi 5 - PAVIA ♦ MIPS Computer - Via Rivolta 22 - MORBEGNO (SO) ♦ Almos - Via del Cairo 26 - VARESE ♦ Floppy - Via Morazzone 2 - Via Carrobbio 13 - VARESE.

MARCHE: Compagnia Italiana Computer - Via De Gasperi 78 - ANCONA ♦ Giocatre - Via Martiri della Resistenza 12 - Via Marsala 10 - ANCONA ♦ Centro Adriatico Software - Via Mare 74 - S. BENEDETTO DEL TRONTO (AP) ♦ Triozon Informatica - Via N.Buozzi 16 - PORTO SAN GIORGIO (AP) ♦ Zerouno Computer - Via Ulpiani 2 - S.BENEDETTO DEL TRONTO (AP) ♦ Berdini Ezio - Via Silvio Pellico - CIVITANOVA MARCHE (MC) ♦ Personal Computer - Via Ponichielli 2 - PESARO.

PIEMONTE: Record - Galleria F.Argenta 3 - ASTI ♦ Rossi Computers - Corso Nizza 42 - CUNEO ♦ Alex Computer - C.Comm. Le Gru Via Crea 10 GRUGLIASCO (TO) - Corso Francia 333/4 - Via Tripoli 179/B - TORINO ♦ Computer Work - Via Rivoli 38/A - ORBASSANO (TO) ♦ Computing News - Via Marco Polo 40/E - TORINO ♦ HiFi Club - Corso Francia 29/C - COLLEGNO (TO) ♦ Marchisio - Via Pollenzo 6 - TORINO ♦ Play Game Shop - Via Carlo Alberto 39/A - TORINO ♦ Softel - Via Nizza 45 - TORINO ♦ TV Mirafiori - Corso Unione Sovietica 381/C - TORINO ♦ Elettronica - Via Scalise 5 - VERCELLI ♦ Hobbyland - Via Bertodano 1 - BIELLA (VC).

PUGLIA: Computer Shop - Via G.Carli 17 - BARLETTA (BA) ♦ Di Matteo Elettronica - Via C. Pisacane 11/15 - BARLETTA (BA) ♦ Regno dei Bimbi - Via Einaudi 17 - BARI ♦ Williams Computer - Viale Unità d'Italia 79 - BARI ♦ Videomania - Viale Università 61 - LECCE.

SARDEGNA: Computer House - Via Cavalcanti 7 - CAGLIARI ♦ Computer Shop - Via Oristano 12 - CAGLIARI ♦ Computers Point - Via Cavaro 21/B/C - CAGLIARI ♦ Mister Gadget - c/o Centro Comm.le 'Centro Città' - NUORO ♦ Follie - Via Fausania 6 - OLBIA (SS) ♦ Grishenko - Piazza Azuni 12 - SASSARI.

SICILIA: Tutto - Via Manzoni 165 - AGRIGENTO ♦ Azeta - Via Canfora 140 - CATANIA ♦ CDMP - Via Amantea 53 - CATANIA ♦ Prisma Computer - Via Canfora 122/124 -CATANIA ♦ Randazzo Angelo - Largo dei Vespri 113 - CATANIA ♦ Nuova Dimensione - Viale S. Martino 264 - Viale Regina Elena 143 - MESSINA ♦ Randazzo Angelo - Via Ghibellina 32 - MESSINA ♦ Basic - Via Sammartino 32 - PALERMO ♦ Elektromarket Livorsi - Via Messina Marine 533/B - PALERMO ♦ Home Computer - Viale delle Alpi 50/E - PALERMO ♦ Randazzo Angelo - Via R. Settimo 55 - Via M.Stabile 160-Via GB Lulli 18 - PALERMO ♦ Bit Informatica - Via dei Platani 40 - RAGUSA ♦ Home Computer - Via Galvani 29 - RAGUSA ♦ Randazzo Angelo - Via G.B. Fardella 29 - TRAPANI ♦ Randazzo Angelo - Via Mazzini 170 - MARSALA (TP).

TOSCANA: Ciak - Via Nicolò Aretino 17 - AREZZO ♦ Calamai Tekno - Via dei Cimatori 17/R - FIRENZE ♦ Compagnia Italiana Computer - Viale Don Minzoni 31/A - FIRENZE ♦ Elettronica Centostelle - Via Centostelle 5/A - FIRENZE ♦ La Città dei Ragazzi - Via Dè Tacchinardi 2 - FIRENZE ♦ Punto Soft 3 - Viale Guidoni 77/B - FIRENZE ♦ Computer Service - Via dell'Unione 7 - GROSSETO ♦ Eta Beta - Via San Francesco 30 - LIVORNO ♦ Futura 2 - Via L.Cambini 19 - LIVORNO ♦ Multimedia - Corso Matteotti 48 - CECINA (LI) ♦ Punto Video - Via Calzabigi 1/C - LIVORNO ♦ Cipolla Antonio - Via Vittorio Veneto 26 - LUCCA ♦ Il Computer - Viale Colombo 216 - LIDO DI CAMAIORE (LU) ♦ Floating Point - Galleria L.da Vinci 32 - MASSA CARRARA ♦ Idea Soft - Via Vespucci 98 - PISA ♦ Matex - Via Saffi 33 - PONTEDERA (PI) ♦ Tecninovas Computer - Piazza Guerrazzi 19/21 - PISA ♦ C.D.S. - Via Don Minzoni 17 - MONSUMMANO TERME (PT)

TRENTINO ALTO ADIGE: Computer Point - Via Rovigo 22/A - BOLZANO ♦ Elettron Matteucci - Via Palermo 31 - BOLZANO ♦ Eurocenter Due - Via Kennedy 181 - LAIVES (BZ) ♦ Cronst - Via Galileo Galilei 25 - TRENTO ♦ El Dom - Via Brennero 394 - TRENTO ♦ Elettrocasa - Via del Commercio 61/2 - TRENTO ♦ Music Center - Via Bolzano 39 - GARDOLO (TN).

UMBRIA: Casa del Giocattolo - Viale Umbria - BASTIA UMBRA (PG) ♦ Ciem Minuti - Via Pievaiola 166 - SAN SISTO (PG) ♦ Compagnia Italiana Computer - Via M. Angeloni 68 - PERUGIA ♦ Eta Beta Computer - Piazza San Domenico - FOLIGNO (PG) ♦ Cuini Chiara - Corso Cavour 281 - ORVIETO (TR) ♦ Mida - Via Pievaiola 36 - CORCIANO (PG).

VENETO: Cartolibreria Al Santo - Via Ospedale 5 -PADOVA ♦ Compumania - Via C.Leoni 32 - PADOVA ♦ Computer Shop - c/o Centro Giotto - Via Venezia 61 - PADOVA ♦ OTC Computers- Via Europa 2 - GALLIERA VENETA (PD) ♦ OTC Informatica - Via Sorio 102/A - PADOVA ♦ Testi Giocattoli - Via Santa Lucia 13 - PADOVA ♦ Armonia Computers - Via Conegliano 74 - SUSEGANA (TV) ♦ Bazar Milanese - Piazza G.Marconi 14 - MONTEBELLUNA (TV) ♦ Guerra Computer - Piazza S.Trentin 6 -TREVISO ♦ SME - Via Conegliano 59 - SUSEGANA (TV) ♦ Adria Model - Via Pratiguri 29 - PORTOGRUARO (VE) ♦ Casa del Disco - Via Ferro 22 - MESTRE (VE) ♦ Guerra Computer - Via Battisti 53 - SAN DONA' DI PIAVE (VE) ♦ Guerra Egidio - Via Bissuola 20/A - MESTRE (VE) ♦ Ravagnan Carlo - Piazza San Marco 2428 - VENEZIA ♦ R.Caputo - Piazza San Marco 5193 - VENEZIA ♦ Sartorello - Via Duca d'Aosta 4 - CEGGIA (VE) ♦ Sartorello - Via Venezia 8 - PORTOGRUARO (VE) ♦ SME - Via Orsato 5 - MARGHERA (VE) ♦ SME - Via Torino 101 - MESTRE (VE) ♦ Compugames - Corso Cavour 5/A - VERONA ♦ Guerra Computer - Vicolo Volto S.Lucia 6 - VERONA ♦ Leonetti Fernanda - Via Mantovana 2 - VERONA ♦ Megabyte 3 - Via XX Settembre 18 - VERONA ♦ Power Media - Piazza San Tommaso 10/11 - VERONA ♦ Camonico Bortolo - Piazzale Firenze 10 - BASSANO DEL GRAPPA (VI) ♦ Gruppo A.F. - c/o Centro Commerciale Le Piramidi Via Pola 20 - TORRI DI QUARTESOLO (VI) ♦ Makro - Via Valposina 55 - THIENE (VI) ♦ OTC Computers - Via Folgore 24 - VICENZA ♦ OTC Computers - Via Garibaldi 16 -BASSANO DEL GRAPPA (VI).

LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO/VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

ELECTRONIC ARTS®
MEGA DRIVE
TM
ocean
SUPER NES
SHAQ-FU
BY DELPHINE SOFTWARE
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI
LA PIU' VELOCE,
LA PIU' FLUIDA ANIMAZIONE MAI VISTA FINO AD OGGI
DIMENTICA TUTTI GLI ALTRI, SHAQ-FU TI ASPETTA!
SHAQUIL O'NEAL TI INVITA ALL'ULTIMA SFIDA CONTRO 11 SUPER - ESPERTI (8 NELLA VERSIONE SNES) DI ARTI MARZIALI CHE TI SORPRENDERANNO CON TECNICHE DI LOTTA INEDITE.
LEADER
DISTRIBUZIONE
E' UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SPA - 21045 GAZZADA SCHIANNO/VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

SUNSOFT

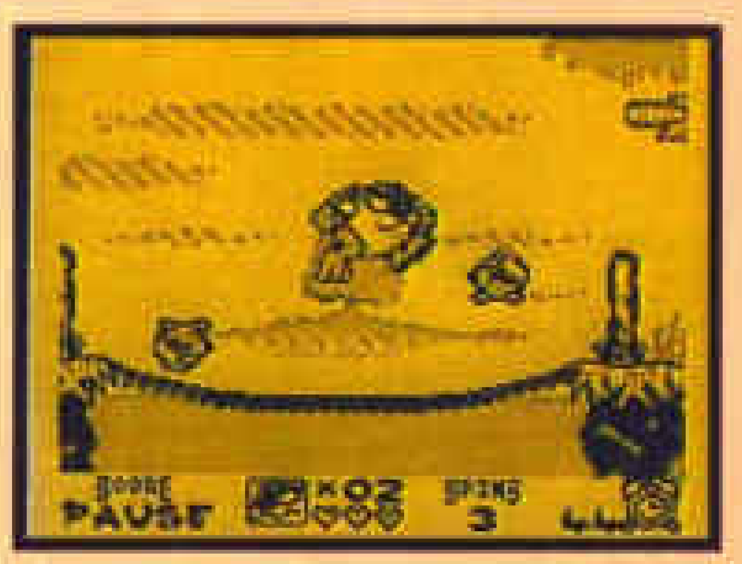
La softwarehouse nipponica si presenta all'ECTS di settembre con un discreto parco titoli (almeno quelli annunciati), con una maggiore propensione verso la Nintendo piuttosto che la Sega. Direi di cominciare subito con THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN, un picchiaduro a scorrimento orizzontale per Super

Nintendo che riprende, almeno a grandi linee, la sceneggiatura del fumetto della DC Comics - a partire dallo scontro con Doomsday fino ad arrivare al ritorno di Superman, passando attraverso i vari cloni/cyborg/impersonatori -. Al più presto su queste pagine... Continuiamo con i titoli per il sedici bit grigio con LOONEY TUNES BASKETBALL, l'ennesima trasposizione di uno dei più po-

polari e amati sport in tutto il mondo, questa volta con, come protagonisti e giocatori, la banda dei vari Looney Tunes (Bugs Bunny, Tazmanian Devil, Wile E Coyote e via dicendo). Non aspettatevi però lo stesso tipo di gioco: qui non mancheranno di certo buchi per terra, palloni spinti da razzi o trasformati in torte, ecc. Ancora cinque i titoli prodotti dalla Sunsoft esclusivamente per SNES, ovvero ACME ANIMATION FACTORY, un titolo che permetterà al "giocatore" di fare il proprio cartone animato - a partire dallo sfondo per arrivare all'animazione finale, passando da sonoro, personaggi e colori -, PORKY PIG'S HAUNTED HOLIDAY, un platform nel quale dovrete aiutare il porcellino dei Looney a sopravvivere alla propria vacanza, SPEEDY GONZALES - LOS GATOS BANDIDOS, un platform col topo più veloce dei cartoni animati, SUPER ICE HOCKEY - mi sembra inutile spiegarvi di co-

sa si tratta - e, infine, HEBEREKE'S POPOON, un clone di Tetris - fatto molto bene, a quanto pare - con dei personaggi tipicamente giapponesi come protagonisti. Anche il piccino di casa

Nintendo non viene trascurato, e titoli come Daffy Duck - un platform, in arrivo anche in versione Super Game Boy - e TAZMANIAN DEVIL IN ISLAND CHASE sono annunciati, il primo per quest'autunno in versione GB e per la fine del prossimo anno in quella SGB, e il secondo, invece, uscirà... anch'esso quest'autunno.



CE N'E' PER TUTTI

Oh, vediamo ora di considerare i titoli in uscita per entrambi i sedici bit - quello Sega e quello Nintendo -. Comincerei con la seconda puntata di Aero, ovvero AERO THE ACROBAT 2. La sceneggiatura del gioco ricalca quella del primo: buona grafica, il sonoro

"SNES"

"MEGADRIVE"

non lo ricordo, e un pipistrello come protagonista. Speriamo che questo sia più appetibile (il primo, nonostante tutti i pregi, non invogliava a giocare più di tanto). A quest'autunno. Arriva quindi il turno di DAZE BEFORE CHRISTMAS, altro platform con Babbo Natale come protagonista, alla ricerca dei giocattoli per tutti i bambini del mondo. Speriamo faccia in tempo (o no? Eheheh). Un nuovo personaggio si porta alla ribalta alla Sunsoft: ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL (Zero, lo scoiattolo

"SNES"

"MEGADRIVE"

kamikaze). Ok, va bene cercare di essere originali, però... In ogni caso il tizio è un estratto dal primo Aero, e questa volta deve cercare di salvare la propria foresta natia dalla distruzione. Educativo? Può darsi, ecologicamente parlando, ma il caro Zero difenderà la propria patria nel buon vecchio modo dei videogiochi, ovvero eliminando in ogni modo possibile tutti gli invasori.

"SNES"

"MEGADRIVE"

ECTS ANTEPRIMANIA

SEGA

Ricordate il grandissimo Bomberman, uno dei giochi più appassionanti e coinvolgenti degli scorsi anni? Bene, sta per arrivare MEGA BOMBERMAN!
Questa volta l'obiettivo di Bomberman è quello di aprirsi una strada fino a un'oscura e tetra torre, all'interno della quale si trova il passaggio dal quale un'orrenda e terribile creatura sta cercando di penetrare nel nostro mondo. Naturalmente il nostro eroe dovrà fare affidamento sulle proprie bombe per riuscire a raggiungere la torre, utilizzando tutto quello che trova sulla propria strada, compresi degli utilissimi canguri (nascosti dentro apposite uova) con i quali è possibile muoversi più liberamente e spostare bombe e blocchi di roccia. Naturalmente resta possibile giocare da soli o sfidare i propri amici, in competizioni a due, tre e quattro giocatori.
Altro grande ritorno è quello di uno dei più celebri personaggi della Sega: vi dice niente un porcospino blu, velocissimo e amico di una volpe a due code? Bene, non è comunque di lui che stiamo parlando, ma del suo temutissimo avversario, KNUCKLES. Per il momento non si sa ancora niente di preciso, ma tutti i videogiocatori, in particolare i numerosi appassionati di Sonic, sono avvertiti: state pronti!
Per gli amanti degli avventure in stile nipponico è invece in arrivo DYNAMITE HEADDY, la cui missione è quella di liberare le True Land dal perfido monarca Dark Doll. La premessa non è delle più originali, ma i sei livelli di gioco contenuti in 16 Mega di memoria promettono bene.

Chiudiamo la rassegna dedicata alla Sega con due grandissimi ritorni, tre titoli che non mancheranno di gettare nel panico da attesa i più accaniti giocatori. Apre la rassegna TAZMANIA: ESCAPE FROM MARS, che vede protagonista per l'ennesima volta l'incredibile Diavolo Tazmano, con sei nuovi livelli di gioco e tre sottolivelli. Il gioco ha inizio con Taz rinchiuso in uno zoo di Marte... Pessimo errore da parte dei marziani!!! Sempre a un animale, ma questa volta molto più docile, è dedicato il secondo dei tre titoli: ECCO THE DOLPHIN torna infatti con una nuova avventura, nuovamente alle prese con il crudele Vortex che, ancora una volta, intende rapire gli amici del simpatico mammifero acquatico per poi dominare l'universo (a me sfugge la connessione... A voi no?).

32 X

Velocità incredibile, grafica tridimensionale vettoriale gestita a una velocità impressionante, grafica super-morbida e una qualità sonora eccezionale: questa è solo una parte delle promesse della Sega a proposito della sua nuova console, il Megadrive 32X, in uscita - si spera - per la fine dell'anno. La macchina, con 32-bit, un processore a 23 MHz, 4 Mega di RAM e la possibilità di renderizzare 50.000 poligoni al secondo, dovrebbe rappresentare un vero e proprio mostro del gioco, con una grafica perfetta che sfrutta pixel praticamente invisibili e 32.768 colori su schermo contemporaneamente.

Molto interessante la lista di titoli in programmazione: STAR WARS ARCADE, SUPER SPACE HARRIER, METAL HEAD, SUPER AFTERBURNER e, udite udite, DOOM.

ANCORA SONY?

Ebbene sì, dopo le quattro pagine dedicatele il mese scorso, la Sony non si è fatta pregare e con la fiera londinese ne ha approfittato per invaderci nuovamente con un press pack dalle dimensioni abnormi. Se avete letto la preview del mese scorso, sicuramente vi sarete resi conto di quanto la Sony stia puntando più ad acquistare titoli dalle altre softwarehouse, piuttosto che produrli autonomamente, perciò qui di seguito troverete dei box illustrativi per ogni softwarehouse che ha stipulato contratti di vendita con il colosso giapponese. Siete pronti?

SONY

ACTIVISION

La prima novità assoluta di questo mese è X-KALIBER 2097, dove il protagonista è un tipo armato di una sola spada (da qui l'assonanza X-Kaliber con Excalibur, la famosa spada nella roccia, appartenuta, seconda la mitologia anglosassone a Re Artù in persona) e imprigionato in una New York completamente trasformata del XXI secolo. Dato che al momento non abbiamo nemmeno una foto del gioco, si presume che X-Kaliber 2097 sarà un classico beat 'em Up/platform a scorrimento composto da ventuno livelli di frenetico e impulsivo massacro. Alla fine di ogni tot di livelli ci sarà ovviamente un boss da sconfiggere, eliminabile attraverso una varietà di mosse (cinque e un attacco speciale). Fin qui nulla di eclatante, ma la vera innovazione consiste nel fatto che si potranno cimentare due giocatori contemporaneamente, a la Street Fighter 2 tanto per intenderci, scegliendo tra sette personaggi diversi. La colonna sonora sarà curata dalla band Psykonik (di cui sinceramente non ho mai sentito parlare) che, come assicurano i responsabili di marketing, renderà il gioco il più additivo possibile. L'uscita è prevista per Super Nintendo per la fine dell'anno.

RADICAL REX invece, ricalca fedelmente gli schemi del più classico dei platform con protagonista un personaggio in genere pacioccoso o comunque simpatico, visto che anche in questo caso stiamo parlando di un Tirannosauro che se ne va a spasso su uno skateboard. Lo scopo del gioco è quello di fermare Skriitch un mammut maniaco deciso a sterminare tutti i dinosauri, e prima del scontro finale Rex dovrà affrontare una decina di livelli popolati da ogni tipo di nemico possibile e immaginabile, eliminabile mediante il lancio dello skate-board, alitate pirotecniche in stile dragone e altre amenità del genere. La grafica sembra molto carina, ma è difficile dire se il gioco sarà bello o meno visto che tutto sommato stiamo parlando di un platform, con tutti i bonus e i livelli segreti annessi, mi pare ovvio. Comunque bisognerà aspettare la fine dell'anno prima di vedere Radical Rex su Super Nintendo e Megadrive.

L'ultimo titolo dell'Activision, almeno per questo mese, è PITFALL di cui vi abbiamo già parlato il mese scorso e di cui dovreste trovare, intoppi permettendo, una preview più ampia proprio in questo numero.

ACCOLADE

La Accolade si è lanciata sempre più nella produzione di videogiochi per console, ma da che mondo è mondo il nome della softwarehouse americana è associato a videogiochi sportivi e oltre al già acclamato CHARLES BARKLEY'S SHUT UP AND JAM uscito per Megadrive qualche mese fa e di cui arriverà entro la fine dell'anno anche la conversione per Super Nintendo, è appena giunta una notizia fresca da Londra riguardante una simulazione di hockey.

Il nome del nuovo titolo targato Accolade sarà BRETT HULL HOCKEY, che a sentire i programmatori sarà qualcosa di veramente fenomenale, la simulazione più fedele mai uscita per quanto riguarda l'hockey su ghiaccio e le caratteristiche tecniche sembrano darli veramente ragione: sul cartuccione da sedici mega trovano spazio infatti i nomi e le caratteristiche di più di seicento giocatori iscritti alla NHLPA (la lega professionistica nazionale americana, la National Hockey League Player Association) e inoltre tutte le caratteristiche della stagione 93/94 appena conclusasi con statistiche complete per ogni squadra. Inoltre il tanto decantato realismo verrà supportato con delle particolari animazioni in Rotoscope (già visto in Super Mario Kart, F-Zero...), in modo tale da proiettare decisamente il giocatore all'interno dell'azione di gioco in una maniera mai vista prima d'ora. Il tutto verrà condito dalla presenza di scene di combattimento digitalizzate (le famose risse che fanno tanto discutere sulla violenza dell'hockey) e dalla viva voce di Al Michaels, il più famoso telecronista sportivo d'America. E' previsto, oltre a un'opzione che permette di "customizzare" le linee difensive e di attacco, anche la possibilità di salvare la posizione durante un campionato mediante un comodo sistema di password, in modo da permettere di disputare un'intera regular season composta dalla bellezza di 84 partite! Non mi sembra ci sia bisogno di aggiungere nient'altro se non che Brett Hull Hockey uscirà per Super Nintendo verso la fine dell'anno (ma come sono vaghi sulle date di pubblicazione, questo mese!).

ECTS ANTEPRIMANIA

ARGONAUT SOFTWARE

Chi ha letto il numero scorso e soprattutto ha giocato a Starwing (o Starfox che dir si voglia, visto che non ho ancora ben capito quale è il suo vero nome), conoscerà i programmatori della Argonaut Software, la prima softwarehouse in grado di sfruttare il famigerato chip chiamato Super FX e i risultati furono decisamente confortanti: grafica spettacolare, definizione dei poligoni solidi da fare spavento e soprattutto una velocità mai vista prima per realizzazioni in vettoriale-poligonale.
VORTEX, di cui avrete sicuramente letto una mini preview sullo scorso numero, si preannuncia ancora più interessante e spettacolare del suo predecessore, dato che alla Argonaut hanno pensato di dare maggiore libertà ai movimenti non programmando un percorso predefinito, ma permettendo rotazioni a 360°, che fanno sentire il giocatore veramente libero di esplorare tutto ciò che vuole. I livelli saranno sei e di difficoltà crescente, cosicché il giocatore dovrà continuamente misurarsi con una serie di minacce che proveranno costantemente i riflessi e le abilità di pilota. Durante le varie missioni il giocatore dovrà decidere quale veicolo utilizzare per sconfiggere i propri nemici da una gamma di quattro tipi differenti, ognuno dei quali si distingue dall'altro non solo per la forma ma anche dalla potenza di fuoco e dalla presenza di vari punti deboli. Beh, a questo punto presumo che vogliate sapere la data di uscita di tale meraviglia.... Lo dico, non lo dico? Dai diciamolo! Vortex uscirà, se non ci saranno inghippi di sorta perciò incrociate le dita e fate i debiti scongiuri, per novembre, ovviamente su Super Nintendo. End.

GREMLIN

Scommetto che tutti i possessori si staranno già mordendo le mani una volta vista la recensione di Urban Strike, non perché l'abbia fatta io, ma perché le conversioni della trilogia della Electronic Arts si è fermata con il primo episodio della seria, l'oramai leggendario Desert Strike. La Sony non si è fatta attendere e mentre i possessori di Megadrive si sollazzeranno con Urban Strike, i possessori di Super Nintendo potranno contare presto su una conversione di JUNGLE STRIKE, questa volta affidata ai programmatori della Gremlin, la cui uscita è prevista per i primi mesi dell'anno venturo. Pilotare un Comanche, un F-117A Stealth Fighter, un Mx-9 Attack Hovercraft e una motocicletta d'assalto, non sarà più un'utopia per tutti i Supernessiani, anche se viene spontaneo chiedersi quando arriverà la conversione di Urban Strike, forse quando sul Megadrive uscirà Forest Strike? Ai posteri l'ardua sentenza (che tra l'altro ho scoperto solo di recente essere un frase del Manzoni. E poi vengono a dire che ConsoleMania non è una rivista di cultura generale... Tsé!).

DATA EAST

L'unico titolo della Data East farà sicuramente felici tutti i possessori di Megadrive: signori, entro l'anno tutti potrete giocare a Turrican (anche se a dire il vero, il primo Turrican era già uscito per MD sotto il nome di Universal Soldier, cercando di sfruttare al meglio la licenza cinematografica del film aborto interpretato da Lundgren e Van Damme, conosciuto qui da noi come I Nuovi Eroi), oops MEGA TURRICAN e per tutti coloro che non dovessero conoscerlo, mi limito solamente a dire che Turrican, insieme agli altri due titoli che ora come ora ne compongono la trilogia, ha riscosso un successo davvero incredibile, risultando essere uno tra i più venduti e giocati videogiochi della storia, se si considera che i primi due uscirono addirittura sul mitico Commodore 64 (ah, che tempi!). Mega Turrican sarà di sicuro la più valida alternativa per tutti quelli che si sono letteralmente rotti le scatole a giocare i soliti platform, monotoni e ripetitivi. Stay tuned for a further review!

OCEAN

La Ocean, come al solito, ha deciso di usufruire di un paio di licenze che sono rispettivamente Mighty Max e Addams Family Values, del quale abbiamo visto una bella preview sul numero scorso scritta dal martire JH, che degli Addams non ne può proprio più.
MIGHTY MAX deve il suo successo principalmente alla serie di giocattoli che hanno fatto letteralmente impazzire i bambini d'America e non, divenendo un vero e proprio fenomeno di massa al pari delle Turtles. Grazie all'enorme successo riscosso con i giocattoli, Mighty Max è anche diventata una serie televisiva a cartoni animati surclassando le serie di Mario e Sonic, perciò quale momento migliore per lanciare un videogioco ispirato alle avventure del piccolo dodicenne. Come si poteva intuire, visto il target a cui è dedicato, Mighty Max sarà un platform con mostri da eliminare e oggetti con cui interagire in maniera piuttosto semplice. E' prevista l'opzione per giocare in due contemporaneamente cosicché lo schermo "splitterà" in due parti (tipo Sonic 2). I possessori di Super Nintendo e Megadrive dovranno aspettare orientativamente la Pasqua del '95.
Ma passiamo a ADDAMS FAMILY VALUES, il terzo titolo pubblicato dalla Ocean ispirato alla più squinternata famiglia che la storia ricordi. Rispetto a The Addams Family e Pugsley's Scavenger Hunt, la cosa più innovativa è il cambio di grafica passata, dalla classica piatta 2D, a una più spettacolare a vista tridimensionale, molto simile a quella di Chaos Engine. Il giocatore vestirà i panni del grande Zio Fester nel tentativo di salvare un piccolo Addams, rapito da un serial killer di bambini. E gli altri Addams? Tranquilli ci saranno anche loro, ma saranno sprite indipendenti intelligenti, con il quale si potrà interagire per strappare informazioni e oggetti utili per portare a termine con successo il salvataggio. Un prodotto interessantissimo quindi, che dovrebbe uscire in un periodo non meglio definito del 1995 per Megadrive e Super Nintendo. Ovviamente appena il gioco sarà completato , il buon vecchio JH, vi proporrà un bello specialone per il Control Your Console. JH, dai ti prego! Perché mi vuoi menare? Stavo scherzando!

MILLENNIUM

La Millennium rilancia Morph, un gioco dannatamente divertente che ha fatto impazzire gli utenti Amiga un annetto fa, per il sistema a sedici bit di casa Nintendo con il titolo oramai standard per tutti i videogiochi usciti sulla console nipponica: SUPER MORPH. La storia parla di un giovane scolaro che per una serie di incidenti ritrova il suo corpo ridotto a uno stato molecolare che gli permette di alterare il proprio fisico in molteplici stati, quali gassoso, liquido, elastico solido e non elastico solido. Lo scopo del giocatore è quello di guidare il giovane Morph attraverso una serie di labirintici livelli ricchi di enigmi, che dovranno essere risolti ad uno ad uno per donare allo sventurato protagonista la sua forma corporea originale. I livelli sono 36 e la chiave per superare i pericoli (questa forma sotto di ventilatori, punte acuminate e altre cosucce di questo tipo), e risolvere gli enigmi consisterà nello scegliere l'esatto stato fisico. Super Morph uscirà per Super Nintendo a ottobre, perciò la recensione la troverete quasi sicuramente sul prossimo numero.

Non si può dire che la Millennium non punti decisamente sui personaggi rotondeggianti, o in qualche maniera associabili a qualche cosa di fumettoso, visto che PINKIE segue molto da vicino Super Morph in quanto ad ambientazione e design. Il protagonista di questo nuovo arcade adventure è Pinkie, un alieno proveniente dal pianeta Purple dove vige un amore quasi morboso nei confronti della natura, la cui missione è quella di salvare i dinosauri dall'estinzione. Per superare con successo i cinque differenti livelli dell'avventura, il nostro eroe potrà fare molto affidamento sulla Pinkie Mobile, una specie di capsula molto utile per eliminare una buona dose di nemici e superare dei passaggi piuttosto ardui da superare a piedi. Pinkie vedrà la luce su Megadrive e Super Nintendo più o meno verso la Pasqua del '95.

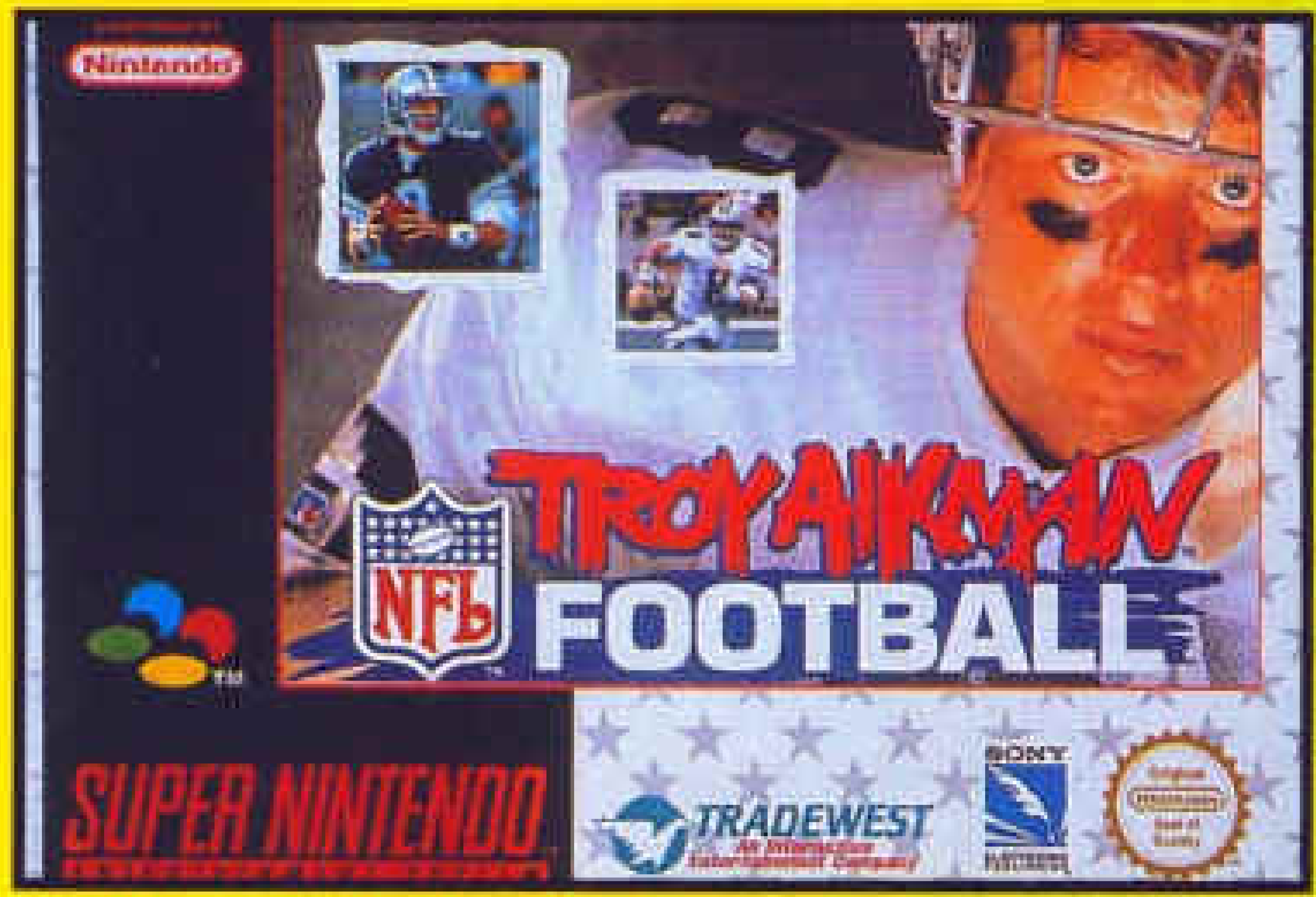
Visto che finora abbiamo parlato di creaturine deliziose e animaletti simpatici, passiamo all'ultima novità prodotta dalla Sony e sviluppata interamente dal team di programmatori della Millennium, che di delizioso e caruccio non ha proprio nulla se non mutilazioni, sangue e pestaggi di ogni tipo. Stiamo parlando di BEASTBALL lo sport ultraviolento ispirato al football, un po' sulla falsariga di Brutal Sports Football, dove non esistono regole. Come già detto Beastball è un gioco del ventunesimo secolo dove non esistono regole e l'unico obiettivo è quello di segnare più touchdown (se così si possono chiamare) evitando accuratamente le mine e le trappole disseminate lungo il campo, ma senza dimenticare gli avversari, pronti a tutto pur di fermare i vostri attaccanti e per pronti a tutto intendo addirittura disposti ad accopparli, con scimitarre, bazooka, ecc... In caso di pareggio la palla verrà messa da parte e la vittoria verrà disputata tra le due squadre, rigorosamente composte da mutanti e animali strani, a suon di mazzate. Carino, eh? Quello che sembra un gioco di pura violenza sarà supportato da una massiccia dose di strategia, dovuta alla selezione dei diversi schemi di attacco e difesa, trasformando Beastball in un football doppiamente impegnativo, visto che bisogna fare attenzione a tutte le cose di cui sopra. Sperando che Beastball sarà migliore di Brutal Sports Football (del quale Al e Christian erano follemente innamorati) e che comunque a me non era piaciuto molto, aspettiamo con ansia l'uscita prevista entro l'anno per Super Nintendo. Stay Tuned!

3 NINJAS KICK BACK

La divisione Sony/Imagesoft ci ha regalato prodotti di altalenante qualità, da Dracula a Equinox tanto per citarne un paio e questo 3 Ninjas Kick Back è l'ultimo prodotto di questo strano connubio. Basato sull'omonimo film, del quale sinceramente non ne ricordo minimamente l'esistenza, 3 NINJAS KICK BACK è un gioco per uno o due persone e non è, come qualcuno potrebbe aspettarsi, un picchiaduro ma un semplice platform che tra l'altro non mi pare nulla di eclatante (constatate voi stessi dalle foto). La storia parla di tre giovani ninja, la cui impresa consiste nel difendere il proprio nonno in viaggio per il Giappone, attraverso 12 livelli diversi popolati da ninja, samurai e lottatori di sumo che ostacoleranno le imprese dei giovani eroi. Comunque l'uscita coinciderà con la fine dell'anno nei formati Megadrive, Super Nintendo e Mega CD.

WILLIAMS/TRADEWEST

La Sony punta molto sul quinto capitolo della saga Double Dragon progettato dai programmatori delle due softwarehouse Tradewest e Williams. Sicuramente tutti conoscono Double Dragon, il famosissimo coin-op che ha riscosso un successo internazionale e le sue conversioni e titoli originali hanno venduto complessivamente per più di 35000000 di dollari, una cifra veramente allucinante per un videogioco. Oltretutto DOUBLE DRAGON V: THE SHADOWS FALLS, uscirà quasi in concomitanza con il film la cui uscita è prevista per quest'autunno nei botteghini americani. A differenza dei precedenti episodi, Double Dragon V non sarà il solito picchiaduro a scorrimento, ma seguirà la falsariga dell'inarrivabile Street Fighter 2, ovvero una serie di incontri di combattimento uno contro uno: ci saranno otto differenti personaggi tra cui scegliere e ognuno disporrà di quattro o sei mosse più gli attacchi speciali che comunque variano da character a character con degli attributi speciali destinati ai parametri di attacco, difesa e attacchi speciali; parametri comunque modificabili a piacimento del giocatore. Molte le opzioni e i modi di gioco quindi, sperando che tutto ciò non sia una copiatura pedissequa dei picchiaduro che spuntano oramai qua e là come funghi, ma che Double Dragon V porti una ventata di aria fresca nell'ambito oramai inflazionato dei beat 'em up. Double Dragon V: The Shadow Falls uscirà per Megadrive e Super Nes verso Natale del '95.



Per fine ottobre, la Tradewest ha deciso di pubblicare l'ennesima simulazione di football americano per Super Nes (per la versione Megadrive bisognerà aspettare la fine dell'anno), intitolata TROY AIKMAN NFL FOOTBALL. Sinceramente non se ne sentiva grande bisogno di una nuova simulazione di questo tipo a meno che questo Troy Aikman non regali qualcosa di veramente innovativo e i programmatori assicurano che sarà così. Sono classificate tutte le 28 squadre della NFL, ognuna con nomi dei giocatori e logo ufficiali, secondo criteri variabili di forza e abilità. Ogni squadra ha a disposizione un set di circa 54 schemi offensivi e 27 difensivi, mentre i campi di gioco sono 7; inoltre è assicurata la presenza di una sezione completamente manageriale che permetterà al giocatore di scegliere i giocatori e gli schemi da seguire mentre al resto penserà il computer. Con l'ausilio della batteria tampone interna alla cartuccia sarà possibile registrare i propri campionati. Staremo a vedere.

BATTLETECH

Questa notizia non potrà che fare contenti i cultori del gioco di ruolo originale come me, che hanno passato ore e ore su tavoli sommersi di mappe esagonali e pedine raffiguranti Locust, Madcat, ecc...

Beh, la Sony ha deciso di pubblicare finalmente la versione digitale per Megadrive, di quello che secondo me è uno dei concept più azzeccati degli ultimi vent'anni. Il giocatore si calerà quindi nell'abitacolo di un Madcat, uno dei più cattivi e meglio armati robottoni della dinastia, nel cercare di portare a termine con successo le 25 missioni ambientate in cinque differenti zone di guerra: falde vulcaniche, lande ghiacciate, giungle sterminate insidiose paludi. Gli obiettivi sono davvero parecchi, ma possono essere portati a termine con qualsiasi ordine il giocatore decida rendendo così la non-linearità delle missioni, il punto forte del gioco. Ma non è finita qui, perché BATTLETECH propone anche una divertente variante nella versione per due giocatori, consentendo a uno di manovrare il mech e all'altro di svolgere il ruolo di artificiere. Bello, eh? E se vi dicessi che gli effetti sonori sono integralmente campionati e che ci sono alcune scene digitalizzate realmente da panico. A questo punto non ci resta che aspettare con trepidazione la fine dell'anno, termine ultimo per il quale la Sony si deciderà a lanciare sul mercato questo Battletech (ma nel frattempo guardatevi le foto che non faranno altro che farvi venire l'acquolina in bocca!).

MARVEL COMICS
vuoi salvare il
mondo?
passa al
verde
DISPONIBILE PER - MEGA DRIVE, GAME GEAR, MASTER SYSTEM & NINTENDO SUPER NES.
NIT-3
THE INCREDIBLE HULK™
Lo sappiamo SUPEREROE.
quando ti bolle il sangue, la
tua massa muscolarc quadruplica e
la tua pelle diventa verde ...
Il temibile Leader si sta organizzando per dominare il mondo con l'aiuto dei suoi bizzarri tirapiedi - Tyrannus™, Absorbing Man™ Abonimation™ e Rhino™, - fiuo a quando tu non "scoppi" sulla scena. Dominare la rabbia non è il tuo forte, ma qui si tratta di salvare il mondo, Gonfia i muscoli ed entra in azione. Senza pensarci due valte demolisci i tuoi nemici e tutto ciò che ti ostacola il cammino ... tutto quello su cui riesci a mettere le mani!
Finalmente - un gioco che ti dà una sensazione INCREDIBILE.
MEGA DRIVE
THE INCREDIBLE HULK
U.S. GOLD

ECTS SONY ANTEPRIMANIA

THE FLINTSTONES

Mentre il film sta riscuotendo un successo incredibile presso i botteghini americani e si appresta a invadere le nostre sale cinematografiche, alla Sony stanno quasi ultimando la programmazione del videogioco per le console Super Nintendo, Megadrive e Gameboy. La trama del gioco vede il vecchio Fred Flintstone (nel film interpretato da un grandissimo John Goodman) alla ricerca dei suoi figlioletti Pebbles e Bam Bam rapiti da Cliff, il vice presidente della Slate & Co. Il giocatore dovrà vestire i panni di Fred e lanciarsi alla ricerca dei suoi cari (oddio, l'avrò già scritto una ventina di volte un periodo del genere, però le storyboard sono troppo uguali!) attraverso sei zone a loro volta suddivise in quindici livelli, nello stile del più classico dei platform. Come avrete arguito, il videogioco non ricalca molto le vicende che avvengono durante il film, ma le locazioni e i personaggi verranno riportati piuttosto fedelmente, a quanto pare.

MICKEY MANIA: THE TIMELESS ADVENTURES OF MICKEY MOUSE (oppure Mickey And The Magic Brush).

Sicuramente questo Mickey Mania sarà uno dei titoli di punta della prossima stagione autunnale, come avrete sicuramente potuto intuire anche dalla gustosa preview apparsa sul numero scorso. Come potete vedere dalle immagini, i risultati raggiunti dal team di programmazione Sony/Imagesoft sono veramente sorprendenti anche se penso che in quanto a giocabilità non si supereranno i livelli dei precedenti Castle Of Illusion e World Of Illusion, peraltro di ottima fattura. La grafica di Mickey Mania è realizzata con un rendering 3D veramente mozzafiato, riuscendo a ricreare perfettamente le atmosfere dei primi lungometraggi del topo più famoso del mondo, ormai giunto in prossimità del suo sessantacinquesimo compleanno. Ed è proprio in memoria di questo grande traguardo che nasce Mickey Mania, visto che permetterà al giocatore di percorrere le tappe fondamentali dell'evoluzione grafica e caratteriale del personaggio, a partire dal primissimo Steamboat Willie, attraverso sette delle più riuscite interpretazioni di Topolino, fino a culminare con The Prince and the Pauper. Molte le sequenze animate che si potranno godere sia nella presentazione del gioco, sia dopo il superamento di un livello, sequenze che non potranno che rendere il prodotto ancora più appetibile di quanto non lo sia già. Le caratteristiche tecniche poi sono realmente impressionanti: 16 MB di dimensioni totali, più di 1400 frame di animazione espressamente disegnati dagli studi Disney europei di cui più di quattrocento dedicati espressamente per lo sprite di Mickey, più di cento effetti sonori e di parlato autentici (solo su Mega CD) e più di ventiquattro livelli di azione, alcuni realizzati in puro 3D con l'ausilio del Silicon Graphics. Mi sembra che non ci sia null'altro da aggiungere se non che Mickey Mania: The Timeless Adventures Of Mickey Mouse uscirà a giorni per i formati Megadrive, Mega CD e Super Nintendo. La recensione quindi sul prossimo numero

ARISONY?

Beh, visto che fino ad ora abbiamo parlato solamente dei titoli programmati dalle altre softwarehouse e acquistati dalla Sony, vediamo ora nel dettaglio con che cosa ci delizierà ora il colosso nipponico non prima di avere dato tre notizie lampo riguardanti tre titoli che usciranno da qui a poco.

Il primo è ESPN BASEBALL, del quale purtroppo non abbiamo altre immagini da pubblicare oltre a quelle del numero scorso. Sempre rimanendo in ambito sportivo, la Sony ha deciso di pubblicare (con un po' di ritardo, per essere sinceri...) IVAN "IRONMAN" STEWART SUPER OFF ROAD per Megadrive e questo divertente gioco di corse, anche se un po' datato, arriverà sugli scaffali dei negozi proprio per le festività natalizie. L'ultimo titolo, sul quale è stato mantenuto fino ad oggi un silenzio quasi spionistico, è il leggendario videogioco ideato da David Braben e Ian Bell: ELITE, il capostipite di tutti i simulatori spaziali che ha fatto la storia, almeno per quanto riguarda il Commodore 64. Beh, pare che ora sia giunta anche ora che Elite veda la luce anche sulle console, e più precisamente Megadrive e Super Nintendo, più o meno nel periodo di Pasqua del '95. Beh, a questo punto non vi rimane che leggere i box sparsi in queste pagine. Ah, visto che lo spazio è tiranno ne approfitto per comunicare che la Codemasters ha ceduto i diritti alla Sony per pubblicare la conversione su Super NES e Gameboy di MICRO MACHINES, gioco di gran successo su Megadrive e Amiga. L' uscita? Novembre '94! E' tutto.
Enjoy!

EA SPORTS™
TENNIS
TESTA DI SERIE NUMERO 1
Se pensi che i giochi di tennis sono tutti uguali, non hai ancora provato EA SPORTS TENNIS! Se fossi in te gli darei un' occhiata.
Si può giocare in quattro, e per la prima volta, in una simulazione di tennis, hai la possibilità di rivedere le azioni in replay. Più di un gioco di tennis: il meglio dell' arcade, con giocabilità, animazione, effetti sonori.
DISPONIBILE PER
SEGA
MEGA DRIVE
LEADER
EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS
LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

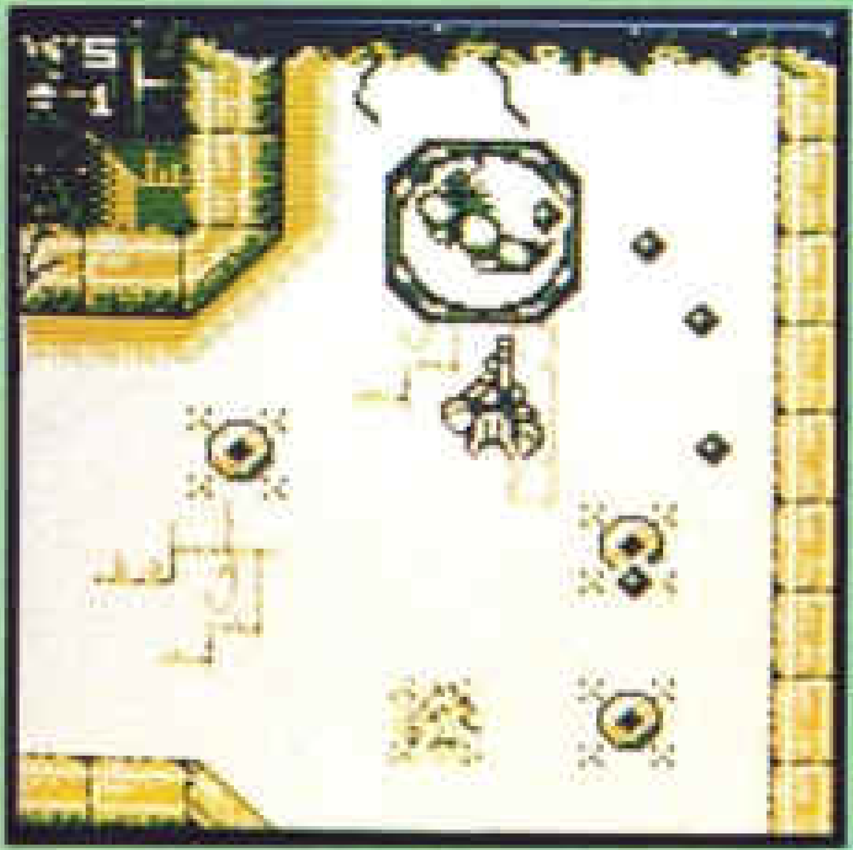
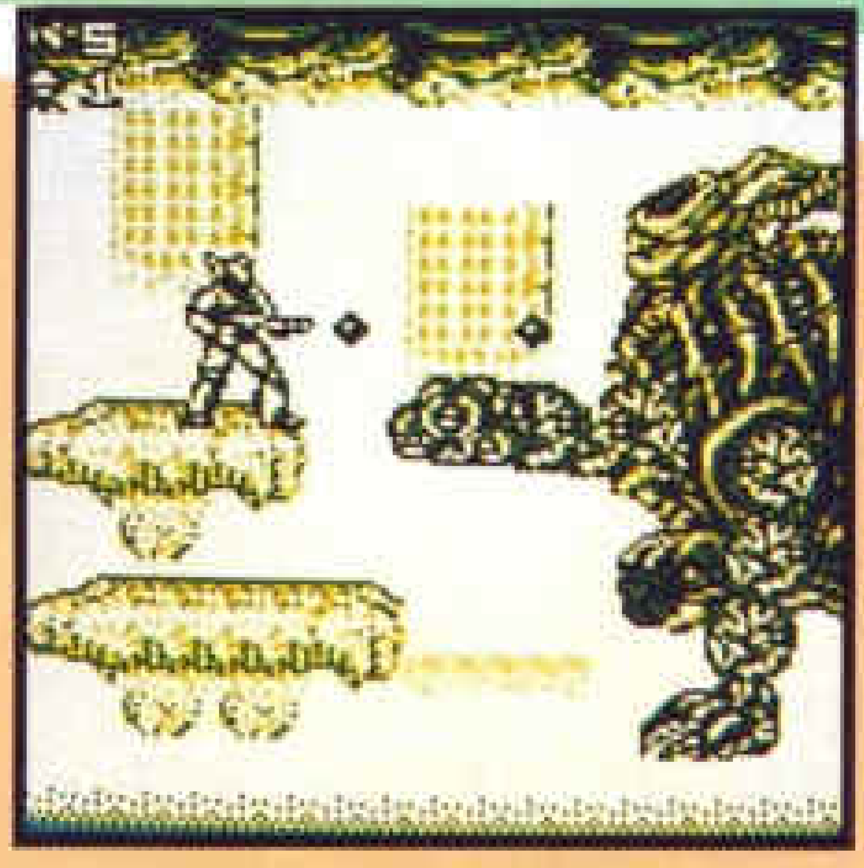
ECTS ANTEPRIMANIA

KONAMI

All'inizio non era che una comparsa, per la precisione una comparsa di Rocket Knight Adventures: stiamo parlando di SPARKSTER, il simpatico... - che diavolo di animale è? Una volpe? - animaletto che ha fatto da spalla ad Axle Gear circa un anno fa. Ma questa volta è lui solo il protagonista, che oltre a doversela vedere con 11 livelli di bestiacce arrabbiate dovrà anche affrontare il proprio vecchio compagno, ora sedotto dal male. Per ora sono previste l'uscita su Super Nintendo e Mega Drive.

Per i possessori di quest'ultima console, una buona notizia: dopo essere stati torturati a morte dai vostri amici che, possedendo un Super Nintendo, vi mostravano le meraviglie di PROBOTECTOR, potrete finalmente rifarvi. Il gioco è infatti in arrivo anche per la console della Sega, e la Konami promette grandi risultati. Notizie ancora migliori, però, sono in arrivo per coloro che utilizzano il Gameboy: i fortunati possessori della console tascabile (?) potranno infatti divertirsi con PROBOTECTOR 2, e continuare così a prendere in giro quelli che hanno il Mega Drive...

Tornano anche i simpatici personaggi di Tiny Toon, con due nuovi titoli: TINY TOON ADVENTURES: WILD & WACKY SPORTS, per Super Nintendo e Gameboy, e TINY TOON ADVENTURES: ACME ALL STARS, per Mega Drive (recensito su questo numero). Il primo consiste in una sorta di decathlon (dodecathlon, nella versione Super Nintendo, e esathlon, in quella Gameboy) tra i simpatici personaggi dei cartoni animati, da Buster Bunny a Dizzy Devil, mentre il secondo prevede partite di calcio e pallacanestro. Inutile dire che ci aspettiamo tutti grandi animazioni e grandi risate...

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DOPO "JUNGLE STRIKE "
BENVENUTO A...

URBAN STRIKE™

THE SEQUEL TO JUNGLE STRIKE

PER MEGA DRIVE

L'APOCALISSE E' VICINA...

...e si chiama H.R. Malone, che con il suo esercito privato, si sta impossessando di New York, San Francisco e Las Vegas. La tua missione? E' quella di informare il sinistro re dell'informazione che la sua guerra privata è finita. 10 multi-livelli di azione frenetica ai comandi del tuo elicottero letale, armato fino ai limiti dell'impossibile, per buttarti in battaglie memorabili nei cieli delle più importanti città per poi atterrare e continuare la tua battaglia a piedi, penetrando all'interno di grattacieli presidiati dagli uomini di Malone. Una sfida per cielo e per terra che in una frazione di secondo potrebbe trasformare l'America in un Apocalisse... benvenuto!

ELECTRONIC ARTS®

LEADER DISTRIBUZIONE

E' UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO/VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

Sempre un cartone animato è protagonista di un altro titolo per Super Nintendo: si tratta di BATMAN, il celeberrimo uomo-pipistrello, in particolare della Serie Animata del celebre personaggio

DC. 16 Mega di combattimenti e azione, che vedono il nostro eroe - aiutato dal fido Robin, dal grande Alfred e dal coraggioso Commissario Gordon, - alle prese con tutti i suoi peggiori nemici, dal Joker al Pinguino alla Donna Gatto. Oltre alla propria abilità di lottatore, Batman potrà contare anche sulla fida cintura dalle mille meraviglie (chi ha visto i telefilm sa che ci può tirare fuori veramente di tutto) e sull'inossidabile e indistruttibile Bat-mobile.

Chiude la rassegna di cartoni animati targati Warner Bros (per chi non lo sapesse, anche la DC Comics fa parte della grande multinazionale) ANIMANIACS, la serie che ha recentemente riscosso un grandissimo successo di pubblico proponendo i Warner Brothers Wakko e Yakko e la Warner Sister Dot (chi conosce l'inglese può cogliere l'orrida battuta). Creati negli anni '40, ma usciti allo scoperto solo recentemente, i tre personaggi saranno i protagonisti di una folle avventura: parafrasando la realtà, il gioco vede i tre fratelli prendere vita dalla carta stampata e fuggire per gli studi della loro casa editrice, una fuga destinata a portarli sugli schermi di mezzo mondo. Il gioco, se qualcuno avesse avuto dei dubbi in proposito, è previsto in versione Super Nintendo.

Il 2047 è invece il teatro di gioco di SNATCHER, in uscita per Mega CD, un'avventura in stile nipponico dove la grafica spettacolare (ci assicurano) non cerca affatto di sostituirsi alla giocabilità. Il compito di Gillian Seed, protagonista del gioco, è quello di rintracciare ed eliminare gli Snatcher, robot biologici che vogliono uccidere gli uomini per sostituirsi a essi. Ma non fatevi ingannare: non si tratta del solito shoot&beat 'em up. Qui bisogna usare il cervello!

Arriva un attimo in ritardo (visto che i campionati del mondo sono finiti da un pezzo) INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER - conosciuto anche con il nome di Perfect Eleven -, che vuole proporsi come nuovo standard per i giochi di calcio. Un'impresa tutt'altro che facile, ma auguriamo alla Konami di riuscire nel proprio intento.

Chiude la serie della casa giapponese un titolo che è tutto un programma: BIKER MICE FROM MARS (topini ciclisti da Marte)(direi che Topi Motociclisti da Marte suona meglio NdAlex), primo gioco di corse della Konami. Chiaramente non si tratterà di un gioco convenzionale, bensì di un'assurda gara tra biciclette armate pesantemente, dove sei topi inferociti si daranno battaglia su 30 circuiti diversi alla ricerca del titolo marziano. Come se non bastasse, anche il panorama prenderà parte attivamente alla gara, cercando di eliminare i concorrenti in tutti i modi possibili (come le noci di cocco cadenti...).

LETHAL ENFORCERS 2

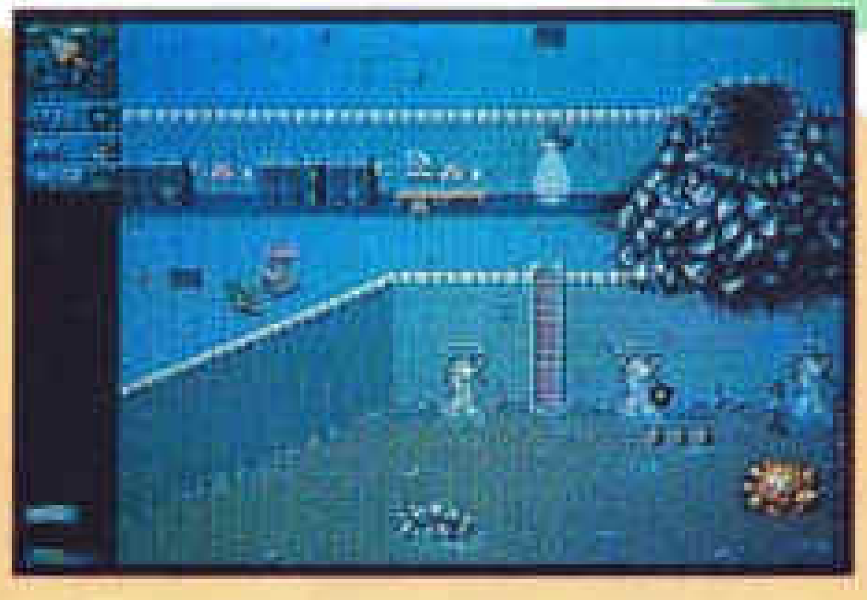
Seguendo il grande successo di Lethal Enforcers, la Konami propone un seguito per il proprio realistico shoot 'em up. Questa volta la battaglia si svolge nel passato, nel 1873 per la precisione, sullo sfondo del Selvaggio West. Vestendo i panni e le pesanti stelle di due sceriffi in una regione di delinquenti, pistoleri, bari e assassini, dovrete cercare di fare rispettare la parola della legge, utilizzando le canne delle vostre colt per mettere a tacere chiunque non si trovi d'accordo con voi. In preparazione per il Mega CD, Lethal Enforcers 2 potrà essere usato con le stesse pistole della prima versione.

INTERACTIVE
entertainment

Dopo avere portato ondate di violenza incontrollabile su Amiga e PC, CANNON FODDER approda

"MEGADRIVE"

"MEGADRIVE"



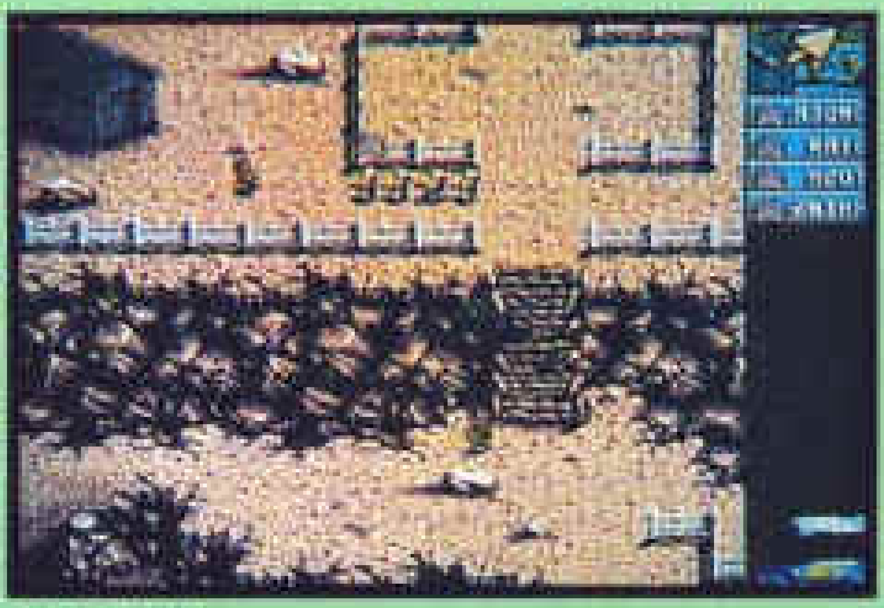
"MEGADRIVE"

"MEGADRIVE"

finalmente anche sulle nostre console. Previsto inizialmente per Mega Drive e Super Nintendo e, in un secondo tempo, per Mega

"SNES"

"SNES"



"SNES"

CD e CD 32, il gioco offre 100 livelli di puri combattimenti, in una lotta impossibile che vede pochi soldati, armati di fucili e molto coraggio, contro un intero esercito. Ci auguriamo che il grande fascino del gioco, dovuto soprattutto alla possibilità di dividere le proprie forze e preparare vere e proprie tattiche di guerra, resti intatto anche in queste conversioni.

Sempre la violenza è il tema principale di ROCK 'N' ROLL RACING, una gara dove l'eliminazione fisica degli avversari non solo è consentita, ma anche consigliata. In preparazione per il Mega Drive, il gioco prevede gare mozzafiato e combattimenti all'ultimo

sangue, nel disperato tentativo di arraffare abbastanza soldi da potere trasformare il proprio mezzo in una vera e propria macchina da combattimento. Molta attenzione è stata dedicata anche al sonoro che, come si può facilmente dedurre dallo stesso titolo, ha come tema principale il rock. Un esempio? Le gare sono accompagnate da brani classici del calibro di Born to be Wild e Peter Gunn. Non manca, naturalmente, l'opzione di gioco a due, con la possibilità di riempire di mazzate il vostro migliore amico (un'occasione che pochi vorrebbero lasciarsi scappare).

THE LION KING

Se è vero che i giochi su licenza cinematografica tendono a essere noiosi e mal realizzati, non si può dire lo stesso per i titoli della Walt Disney. Dopo il successo di Aladdin, che univa giocabilità a una grafica davvero ottima, la Virgin cerca di bissare il risultato ottenuto anche con The Lion King, il nuovo lungometraggio che sarà proiettato in Italia per la fine dell'anno.

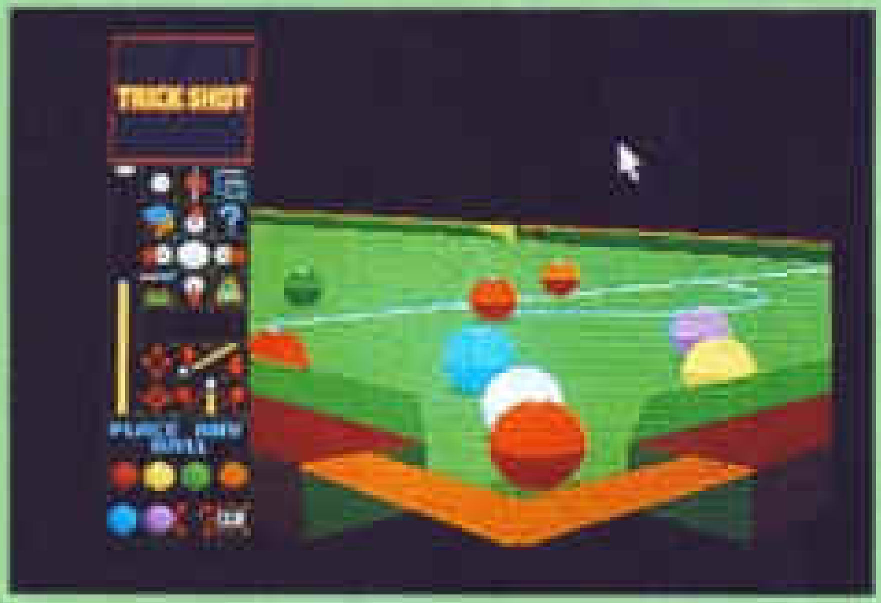
La storia, quella del giovane leone Simba impegnato in una dura e spietata lotta per affermare il proprio predominio, viene racchiusa in cartucce da 24 Mega, sia per la versione Mega Drive che per quella Super Nintendo, con 2.000 frame di animazione per oltre 10 livelli di gioco.

L'obiettivo della Virgin, con la realizzazione di The Lion King, è quello di riuscire a ricreare nella maniera più fedele l'atmosfera del film, con una particolare cura rivolta alla giocabilità, evitando di trasformare il tutto in un inutile sfoggio di grafica e sonoro. A proposito di quest'ultimo, la colonna sonora sarà la stessa del film, compresi i pezzi di Elton John.

Se il risultato finale terrà fede alle schermate che ci sono state presentate e la giocabilità sarà come promesso, siamo sicuri che The Lion King diventerà uno dei titoli più interessanti della stagione.

ECTS ANTEPRIMANIA

Buone notizie anche per gli appassionati del biliardo: JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER sarà presto disponibile per Mega Drive. Secondo molti la console di casa Sega non è in grado di sviluppare un sistema di gioco



abbastanza fluido da potere rendere realistica una simulazione di biliardo, ma Archer Maclean assicura la piena riuscita del proprio lavoro. Staremo a vedere. Per il momento si sa solo che sarà possibile giocare fino in quattro contemporaneamente, che ci saranno zoomate sul tavolo e rotazioni, e che il sistema di interfaccia sarà gestito tramite icone. Speriamo bene. Gli sportivi più "attivi" saranno invece contenti di sapere della prossima uscita di LINKS: THE CHALLENGE OF GOLF. Sulla qualità del gioco non si sa ancora niente, ma è certo che non mancheranno le solite tonnellate di opzioni e differenti visuali. Il gioco, che sarà disponibile solo su Mega CD, prevede anche una quantità spropositate di digitalizzazioni vocali, con il commento di Ben Wright e i consigli di Steve Elkington.

Sempre per Mega CD, ma questa volta con un orientamento totalmente diverso, è Juice. Si tratta di un programma alquanto particolare, da utilizzare in concomitanza

con dei veri CD musicali: basta lanciare Juice, inserire la musica preferita e... miracolo! Sul video prenderanno forma immagini generate dagli stessi suoni.

Molto più normale (si fa per dire) è

invece EARTHWORM JIM, per il quale vi rimandiamo comunque alla relativa preview, anticipandovi soltanto che si tratta di qualcosa di veramente spettacolare, dagli stessi autori di Cool Spot e ALADDIN. A proposito di quest'ultimo, ecco in arrivo la versione Gameboy del gioco. Visto il risultato ottenuto con Prince of Persia sul cucciolo di casa Nintendo, non dubitiamo che possa venire fuori qualcosa di molto interessante.

Sempre in tema di grandi ritorni, i possessori di Mega CD saranno ben felici di sapere dell'uscita di ANOTHER WORLD 1 AND 2; THE SECOND BEGINNING. C'è bisogno di aggiungere qualcosa?

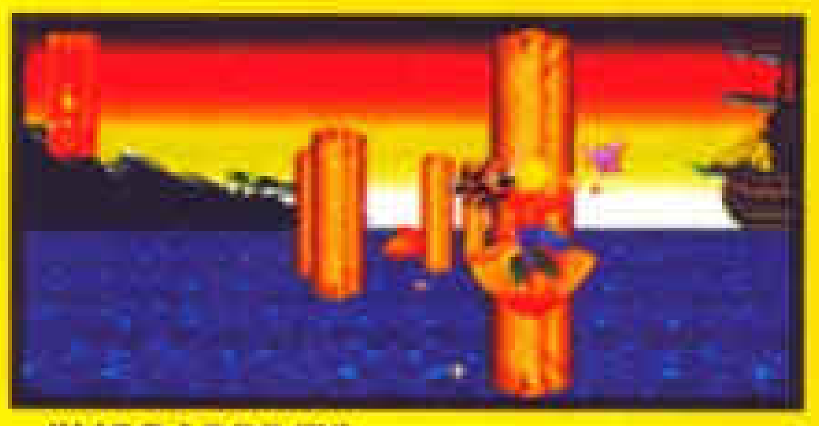
THE PAGEMASTER

"MEGADRIVE"

"MEGADRIVE"

"MEGADRIVE"

"MEGADRIVE"



"MEGADRIVE"

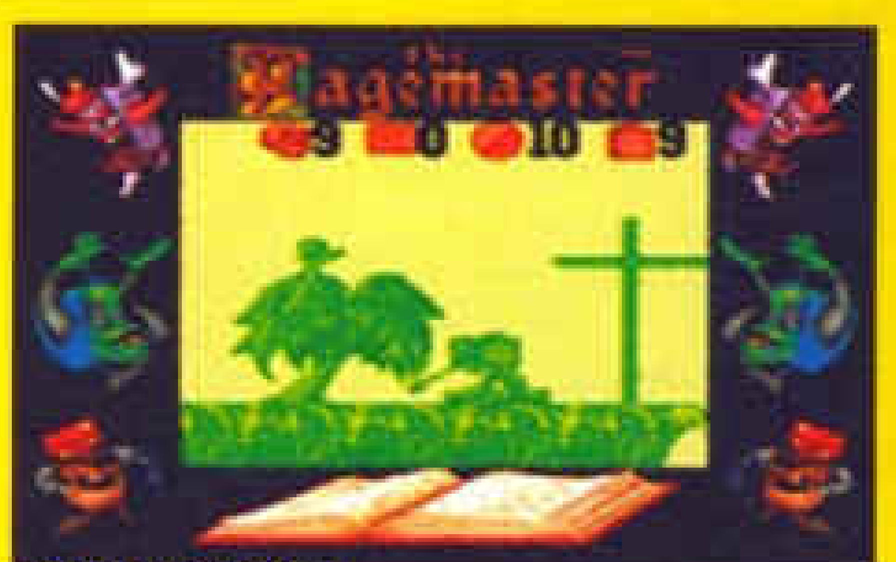
Siete stufi di avere a che fare con i soliti eroi senza paura, capaci di gettarsi a capofitto in mezzo a un'orda di alieni senza battere ciglio? Ecco il gioco che fa per voi. Richard Tyler, protagonista del gioco (nonché del film della 20th Century Fox, in uscita tra breve, con l'onnipresente Maculay Culkin) è infatti un fifone nato, per il quale avere paura della propria ombra è un segno di grande coraggio. E, per colmo di sfortuna, è proprio lui a finire nel mondo animato di Pagemaster, dal quale potrà fare ritorno solo dopo avere superato tutte le proprie paure. Programmato dal team della Probe (Mortal Kombat e Alien3, per citare solo due titoli), il gioco prevede 74 livelli nella versione Super Nintendo, 18 in quella per Gameboy, tutti teoricamente pieni di azione e divertimento. Al più presto su queste pagine.

"SNES"

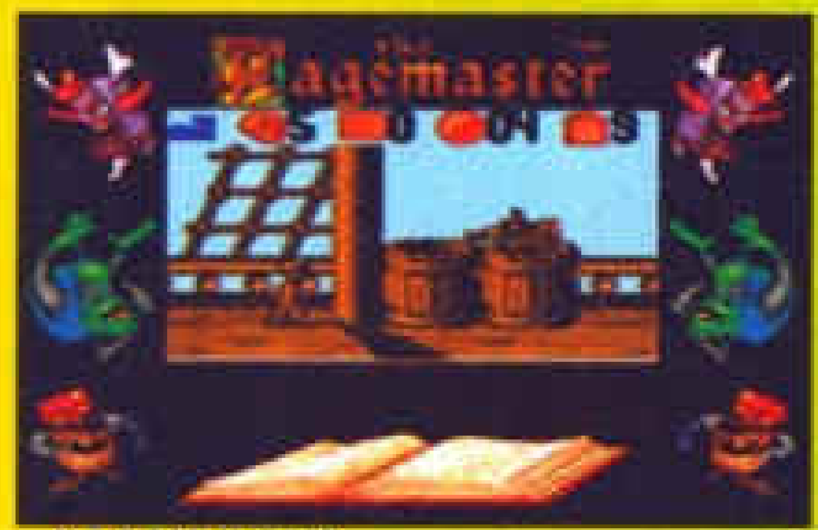
"SNES"

"SNES"

"SNES"



"GAME BOY"



"GAME BOY"

SMASH TENNIS™
The adrenalin's pumping, and the crowd is on the edge of its' seat, waiting for you to play Smash Tennis. Jam packed with options and features, with 9 gloriously realistic courts, including grass, indoor, clay, and even a mountain top! Choose Tournament option and play up to four of your friends using the multi tap system, or sweat it out against up to 21 computer opponents, if you dare.
• Super Gamer, Gamer Gold 94% "...its the most fun you can have with a ball!"
• Super Action, 95% "Smash Tennis has more options, more scenarios, more extra touches, and more playability than any other tennis game currently available on the SNES".
namco™
Virgin
SMASH TENNIS TM & © 1993 Namco Ltd. All rights reserved.
© 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd., 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH.
Design & Artwork by Funhouse.
Distribuito da: LEADER Distribuzione S.p.a.

ECTS

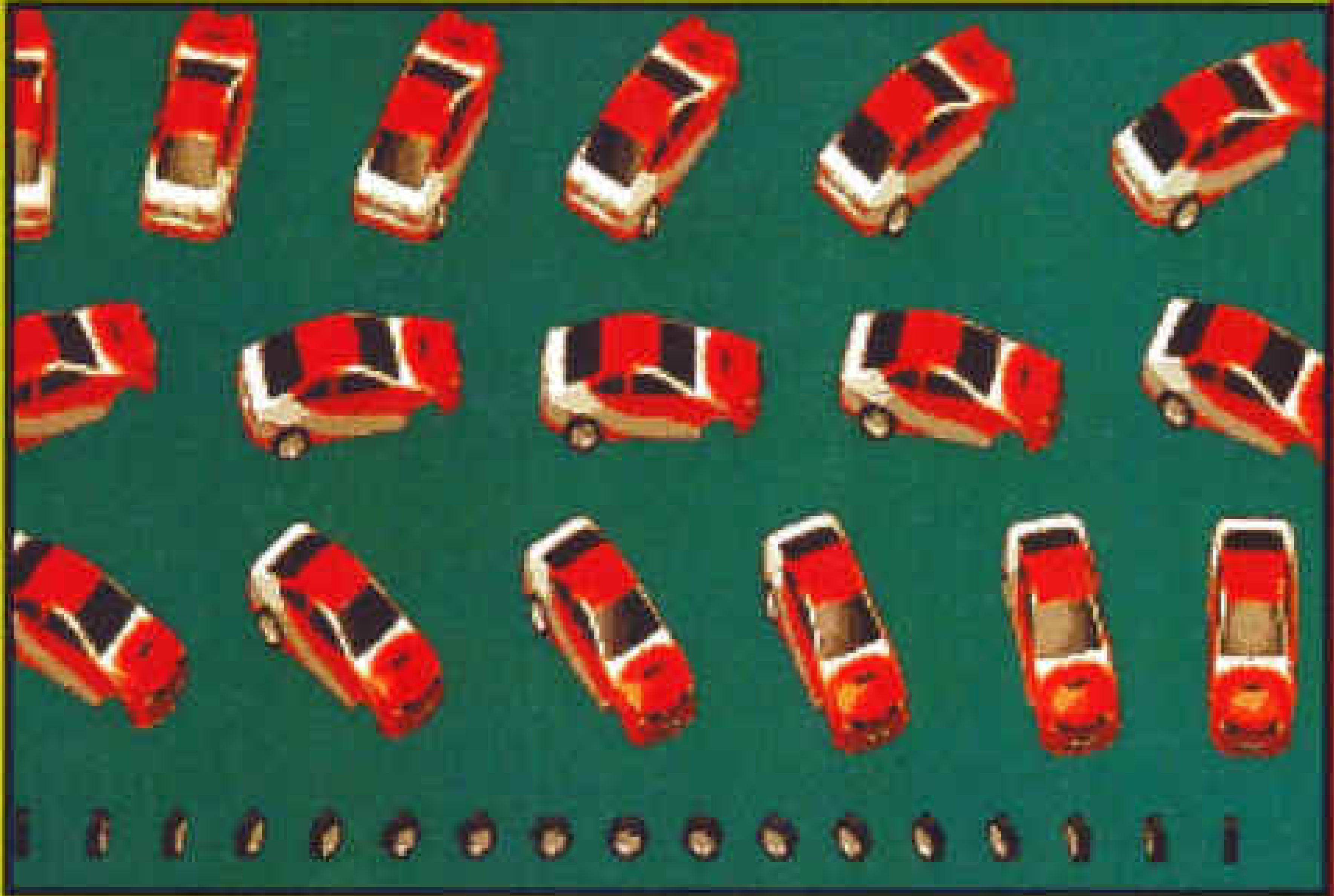
ANTEPRIMANIA

U.S. GOLD®

Due notiziuole veloci veloci su due titoli in uscita a breve termine. La prima è che JAMES POND 3: OPERATION STARFI5H, programmato dalla Millennium ma pubblicato dalla US Gold, uscirà anche per Super Nes e Game Gear nel giro di pochi mesi, mentre la seconda notizia è che la EA Sports ha ceduto i diritti del suo EA HOCKEY per Game Gear e Master System al colosso americano. Stop.

POWERDRIVE

Da non confondere con Powerslide, Powerdrive è il nuovo gioco targato US GOLD e programmato dalla Rage Software (già autori di Striker). Powerdrive è una simulazione automobilistica e più precisamente di un campionato di rally ed è diviso in 8 differenti locazioni internazionali, per un totale di 48 stage. Il giocatore potrà scegliere tra sei diverse automobili, tutte interamente disegnate e renderizzate con l'ausilio del superbo 3D Studio, e conseguentemente ai risultati ottenuti durante una gara potrà apportare delle modifiche al proprio veicolo. I tipi di competizione poi, sono di tre tipi diversi: Time Trial, Rallycross e Skill Test. Dalle immagini in nostro possesso e dalle specifiche tecniche dichiarate, Powerdrive sembra proprio un gran bel gioco e sarà presto disponibile nei formati SNES, MD e GG.



VIDEOLAND

VIA PECCHIO, 2 (MI) - ☎ 02/ 29402806

PRIMA DI ACQUISTARE SENTI IL NOSTRO PREZZO!

MEGADRIVE

MEGADRIVE + 2 PAD + GIOCO
L. 279.000

Pirates Of Dark Water
Might And Magic III
Jim Power 3D
FATAL FURY 2
King Of The Monsters 2
R. Giggs Champ Soccer
Utopia
P. Sampras Tennis
World Cup Usa 94
Dune II
SUPER STREET FIGHTER 2
Romance Of3 Kingdoms III
Shanghai
Sylveter & Tweety
The Joung Indiana Jones
Mario Andretti Racing

Time Killers
Time Trax
Tom & Jerry Frantic Antics
Total Carnage
Virtua Racing
The Incredible Hulk
Ragnacenty
Another World 2
Art of Fighting
EA Sport Tennis
Kick Off 3
STREET OF RAGE 3
Star Trek
Urban Strike
MORTAL KOMBAT 2
Speed Racer

MEGA SEGA CD

MEGA CD + 7 GIOCHI
L. 599.000

MEGA CD + 1 GIOCO
L. 499.000

Alien Out Of World
Mega Race
Champ Soccer
Back Road Racer
Dune
World Cup Usa 94
Links
Trivial Pursuit
World Championship Rally
Out of This World 2
Fifa International Soccer
Star Wars Rebel Assault
Tom Cat Alley
Rise Of The Dragon
Revenge Of Ninja
Wing Commander
Sensible Soccer
MORTAL KOMBAT
99.000
Vay
Lunar
Heimdall

SUPER NINTENDO

SUPER NES + STREET FIGHTER II TURBO
L. 309.000

SUPER NES + FIFA SOCCER
L. 309.000

SUPER NES + STARWING
L. 279.000

Brain Lord
Kikikai Kai 2
Breath of Fire
Yuyu Hakusho
Super formation Soccer 94
Contra Hard Corps
Dragon
Generation 2
Impossible Mission
Kick Off 3
Lords of the Ring
Mickey Mouse the Great Circus
P.G.A. Tour Golf
Soccer Shootout
Spike Mc Fang
Super Turrican 2
Tiny Toons 2
Val D'Isere Championship
FATAL FURY SPECIAL
Wild Trax
WORLD HEROES 2
Fighter History
Double Dragon V
Illusion Of Gia

Desert Fighter
Death of Return of Superman
MORTAL KOMBAT 2
Speed Racer
Yogi
Goal II
Metroid
Star Trek: Next Generation
Stunt Race FX
Turn N' Burn: No Fly Zone
Undercover cop
Wolfnstein
Champ World Class Soccer
Ultimate Fighter
King Of The Monster 2
F1 Roc 2
SUPER STREET FIGHTER 2
Strikers 94
Space Ace
R. Giggs Champ Soccer
World Cup Usa 94
Fifa International Soccer
Slam Master

GAME GEAR

Alddin
Donald Duck 2
G.P. Riders
Incredible Hulk
Jungle Book
Micro Machines
Mortal Kombat 2
NBA Jam
Pac Attack
Road Rush
F1
Winter Olimpics
World Cup USA 94
Sensible Soccer

NEO GEO

NEO GEO + 4 GIOCHI
L.650.000

In uscita
Neo Geo CD e Megadrive 32X

NOLEGGIO/VENDITA

SUPERNES/FAMICOM
MEGA DRIVE
GAME GEAR
NEO GEO
MEGA CD

VENDITA PER CORRISPONDENZA CON CONSEGNA IN 24 ORE

1° ED UNICI NEL NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

1° AD AVERE PIU' DI 2000 TITOLI NOLEGGIABILI

Buono Sconto
L. 10.000
per ogni acquisto

PAGAMENTO CON CARTE DI CREDITO: VISA - AMERICAN EXPRESS - CARTA SI' - DINERS - PAGAMENTI RATEIZZATI PERSONALIZZATI

VIDEOLAND Via Pecchio, 2 (Mi) - ☎ 02/29402806 - Fax 02/ 29525146 - M.M. Loreto

HURRICANES

Pare che i giochi di calcio in cui non si gioca a calcio stiano prendendo sempre più piede e dopo Soccer Kid e Marko's Magic Football è la volta di questa Hurricanes. Basato sulla serie televisiva omonima, che farà la sua prima apparizione a giorni in TV in Inghilterra, Hurricanes è un platform dove il giocatore dovrà guidare uno dei quattro personaggi disponibili, tentando di evitare le insidie poste dalla squadra avversaria, i Gorgon, che impedirà agli Hurricanes di raggiungere lo stadio sull'isola di Garkos per disputare una partita di beneficenza il cui premio è di 100000 sterline. Il gioco è articolato in cinque livelli, suddivisi in tre sottolivelli ricchi di azione, livelli segreti e bonus vari. Hurricanes uscirà, non si sa bene quando, per Megadrive, Gema Gear e Super NES.

"SNES"

"SNES"

"SNES"

"MEGADRIVE"

"MEGADRIVE"

AIUTO, UN GORILLA CON LA CRAVATTA!

Dopo il lancio di Donkey Kong su Super Gameboy, la Nintendo è a un passo dalla fine della pubblicazione di DONKEY KONG COUNTRY, la prima avventura solista del gorillone protagonista di mille scontri con Mario, da sempre la mascotte della softwarehouse nipponica.

Donkey Kong Country sarà un vero e proprio capolavoro, perlomeno da quello che lasciano intravedere le foto: grafica interamente realizzata con l'ausilio del Silicon Graphics, la macchina usata per creare gli effetti speciali di Terminator 2 e Jurassic Park (i film, non i giochi!), perciò guardatevi le foto e iniziate a strabuzzare gli occhi, considerando che DKC uscirà solo per Super NES su un cartuccione da 32 Mb. Impressionante vero? Pazientate gente, pazientate...

THIS IS THE END, BEAUTIFUL FRIEND(s)...

Ok, questa è veramente la fine del mastodontico servizio sulla fiera londinese. Altre notizie, eliminate per mancanza di spazio o di materiale adeguato, saranno comunque approfondite nei prossimi numeri, per cui rimanete sintonizzati, e aiutatemi a far rinvenire quei mollaccioni che mi hanno scritto 'sta roba...

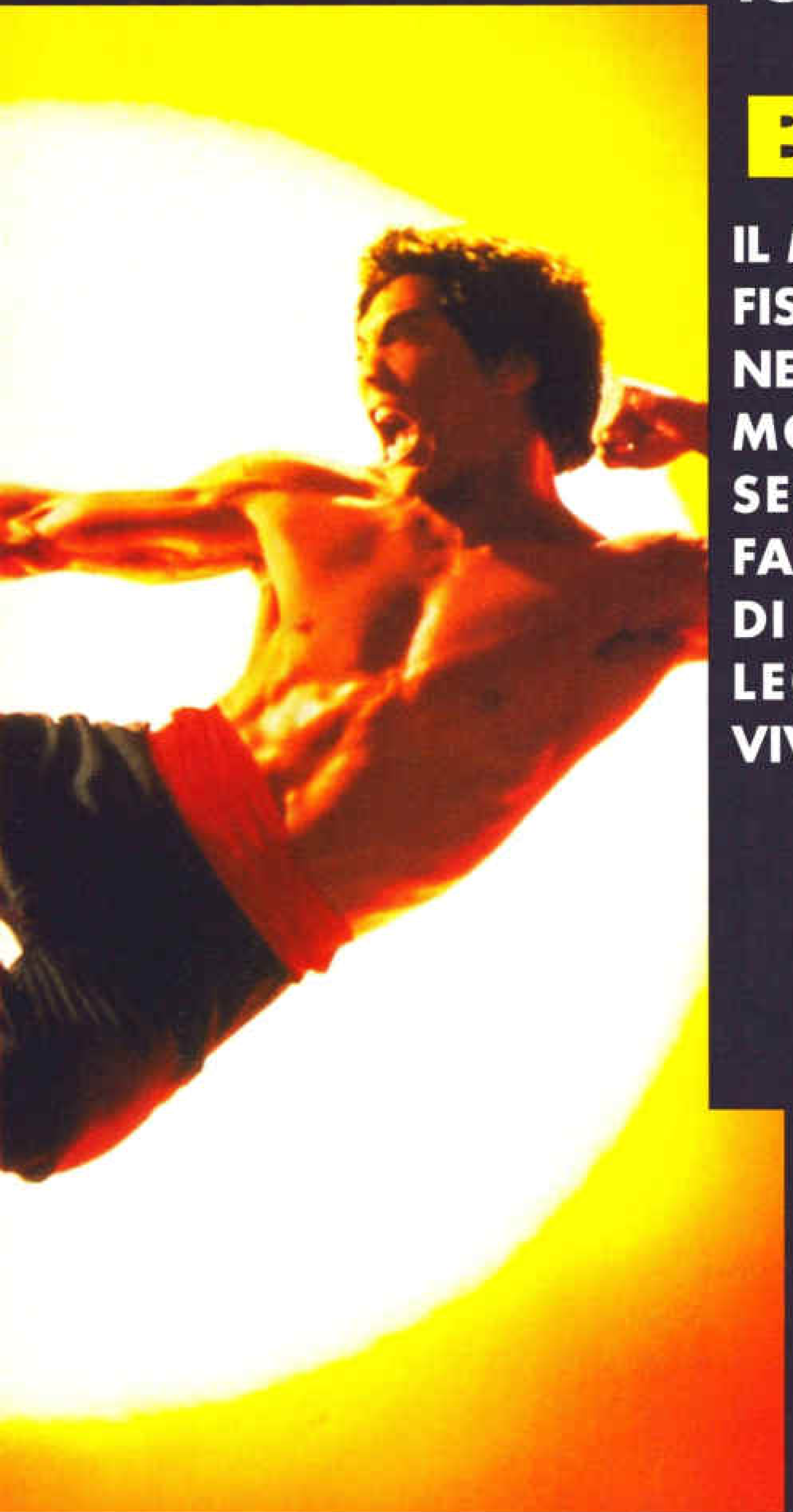
Alex

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI
DRAGON
THE BRUCE LEE STORY
SUPER NINTENDO
SUPER NES
MASTER SYSTEM
MEGA DRIVE
GAME GEAR
LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO/VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

DIRETTAMENTE DAL FILM UN CAPOLAVORO PER LA TUA CONSOLE!

BRUCE LEE

IL MAESTRO DELLA PERFEZIONE FISICA E MENTALE, E' ENTRATO NELLA LEGGENDA. 36 DIVERSE MOSSE, TRA CUI ALCUNE SEGRETE, 3 STILI DI LOTTA, FANTASTICA COMPRESSIONE DI DATI - CON DRAGON LA LEGGENDA CONTINUA A VIVERE.



E' UN'ESCLUSIVA:

LEADER DISTRIBUZIONE

Virgin INTERACTIVE entertainment

"CONSOLE MANIA" GIUGNO '94

94%

ASSOLUTAMENTE DA NON PERDERE !

MADE I

Nella classifica delle cose che mi piacerebbe fare in questo
trova più o meno tra il sedermiin cima alla Torre Eiffel durante un uragano

ULTRAMAN? IO LO PIGLIEREI A CALCI...

Combinando la passione per i personaggi Super Deformed e la mania del calcio, entrambe quasi dei capisaldi del panorama contemporaneo giapponese, la Banpresto ha tirato fuori l'ennesimo gioco

di calcio visualizzato lateralmente infarcito di personaggi buffi, mosse strane e ideogrammi incomprensibili. Il risultato lo potete ammirare nelle foto: Ultraman e un set completo di mostroni vari (ma ci sono anche i diversi Kamen Rider e Gundam vari - praticamente tutto il "pantheon" a disposizione della Banpresto), nonché un set di campi più o meno coperti d'erba e un pallone. Il divertimento? Beh, quello dipende da voi...

E NOI CONTINUIAMO A LAMENTARCI DELLE NOSTRE PUBBLICITA'...

Osservate questo magnifico depliant giapponese. Bene, spero che ora più nessuno abbia da ridire sulle varie pubblicità che pubblichiamo noi... In questo caso il "prodotto da vendere" è un picchiaduro piuttosto demenziale sulla falsariga di SF (tanto ce ne sono pochi), basato (credo, spero, comunque va bene lo stesso) su un tipo che si chiama Matsumura Kunihiro. Notate il tremendo grido di guerra (o le realistiche onomatopee): "piro piro, bow bow". Le foto non ve le facciamo vedere, per due ragioni: non ne vale la pena, e non ne sareste affatto felici. Fidatevi di me.

N JAPAN

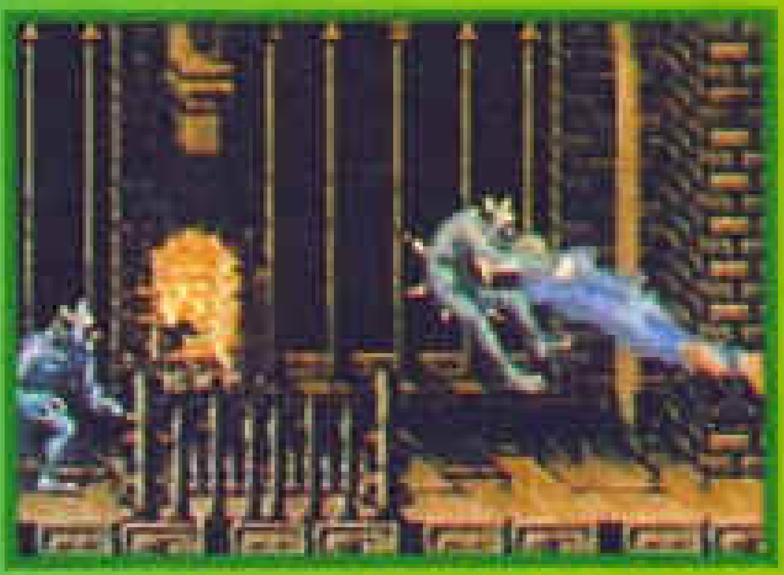
momento, scrivere il simpaticissimo Made in Japan si il farmi passare un furgone dei portavalori sul piede. Ma tant'è ... MA

SUPER CHAMPIONSHIP RUGBY

Anche uno sport così poco noto in Giappone come il Rugby sta per avere la sua brava trasposizione su SNES a opera di una misconosciuta casa di software nipponica. Il perché non lo sappiamo, ma non ce lo chiediamo nemmeno... Speriamo solo sia un gioco divertente, poi va bene qualsiasi cosa.

NOSFERATU

La Seta (la ricordiamo anche per F1 Exhaust Heat) sta per lanciare questo succosissimo platform game ambientato in quel della Transilvania, che viene presentato come un mix tra un picchiaduro, Prince of Persia e un altro paio di giochi. L'aspetto grafico è davvero affascinante, e con il "rilancio" che stanno avendo i vampiri in questi ultimi tempi (vedi anche il nuovo coin-op Capcom) il successo dovrebbe essere assicurato.



ALITO PESANTE

La Capcom, passata l'eccitazione per Super Street Fighter II, sta puntando tutto su un gioco di ruolo davvero interessante (che come al solito qui in Italia non avrà seguito): stiamo parlando di Breath of Fire II, uno strano fantasy davvero intrigante con degli effetti grafici davvero spettacolari. Peccato per la quintalata di scritte in giapponese: se fosse disponibile in inglese sarebbe senz'altro più godibile.

"NO, SCHWARZENEGGER NON C'ENTRA

Ancora Capcom: un paio di anni fa uscì un coin-op davvero carino, un picchiaduro sulla falsariga di Final Fight ma parecchio più divertente e originale. Non stiamo parlando di Cadillac & Dinosaurs (che è troppo recente, fate meglio i conti), ma di Captain Commando, supereroe made in Capcom, cattivissimo e massiccissimo, accompagnato da un ninja, da una mummia armata di coltelli e da un bambino alla guida di un robot dall'aria minacciosa. L'uscita è prevista per questo periodo, vi terremo informati...

MADE I

L'ARTE DI ARRANGIARSI

Il favoloso (yawn, 'na robba) Art of Fighting 2 sta per uscire anche su SNES, convertito da quelli della Saurus, responsabili tra l'altro anche dell'ottimo lavoro svolto con World Heroes II. Se ben ricordate, appena uscito questo ennesimo picchiaduro per Neo-Geo c'era stato chi l'aveva bollato come "il miglior picchiaduro esistente". Ma vattinne...

L'ANGOLO DI STREET FIGHTER 2

Questo mese non abbiamo (non ho) nulla da dire su SF, mi limito solo a riportare le voci di un possibile SFIII in uscita su Ultra 64 (se non vedo non credo) e a farvi vedere una foto del film, attualmente in circolazione (beh, da un pezzo) in Giappone. Dimenticavo, si vocifera di un Super Turbo a Natale...

IL GIOCO DELLA PANTEGANA

Il ratto più famoso del mondo sta per tornare tra noi con un paio di giochi in una volta sola: uno è quello della Sony (trovate tutti i dettagli sul numero scorso), uno invece è questo, intitolato The Great Circus Adventure,

nel quale compare anche Minni. Il gioco è spacciato come seguito ufficiale del primo Mickey Mouse per Super NES, ma con la gran copia di giochi "© The Walt Disney Company" in circolazione attualmente non è che faccia poi 'sta gran differenza...

TUTTI IN CORO: "UN PICCHIADURO PER NEO GEO, CHE GRAN NOVITA'"...

La Atlus sta per lanciare l'ennesimo sderen 'em-up per la nera console della SNK, intitolato (molto poco felicemente, per la verità) Aggressor of Dark Kombat (chiaro riferimento al gioco della Acclaim). La "faccia" è quella di un gioco degno del massimo rispetto, ma come sempre la cosa più conveniente da fare è aspettare: dietro una grafica simile può anche nascondersi un bidone... Ma speriamo di no, nevvero?

N JAPAN

PANTEGANA STRIKES BACK

Che vi dicevo? Eccoci al secondo appuntamento consecutivo con il roditore da cinquanta chili che sta affascinando il mondo. Questa volta il gioco ha un bellissimo titolo in Giapponese assolutamente irriportabile, ma stando al nostro corrispondente la traduzione più o meno esatta dovrebbe essere "Topolino a Tokyo Disneyworld" (per chi non lo sapesse, anche a Tokyo c'è un Disneyworld. ConsoleMania è anche cultura). L'aspetto è abbastanza dimesso, ma con Topolino non si sa mai: dopotutto, la grafica non è proprio tutto. Dimenticavo, il signor softwarehouse insiste che io vi faccia sapere (per la seconda volta) che Topolino è "© The Walt Disney Company".

GRESSORS OF ARK KOMBAT

MADE I

IL VESTITO DELLA FESTA

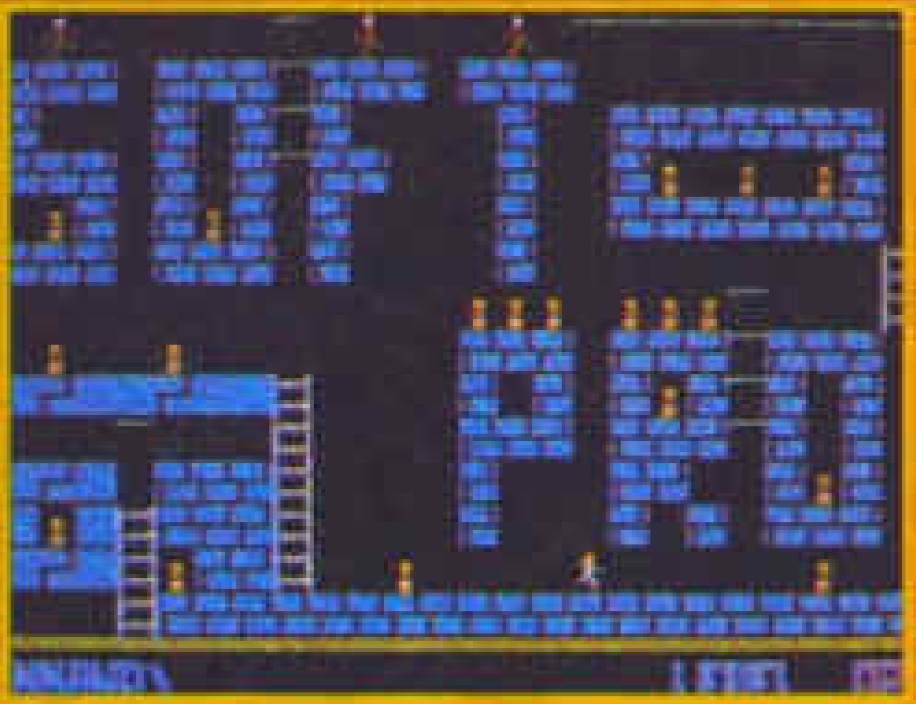
Ed ecco altre foto dei giochi per Playstation che presto arriveranno anche qui da noi (se però aspettiamo che escano anche in Giappone forse è meglio, eh?). Questo è Metal Jacket, un misteriosissimo gioco che -pare- -si dice- -sembra- dovrebbe essere incentrato su una serie di robottoni stile Macross. Mah?

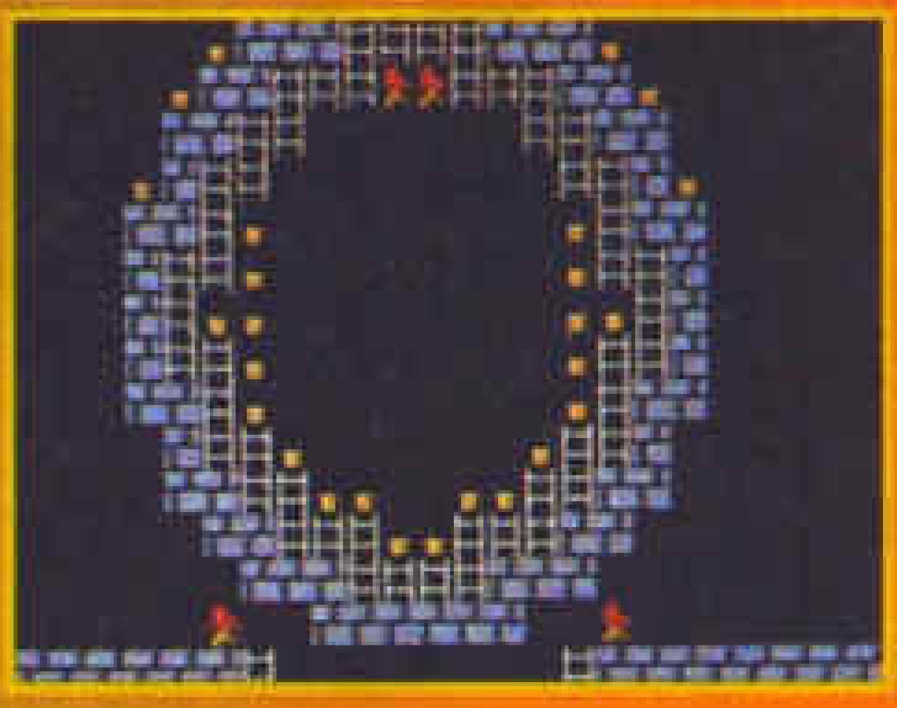
CHE PALLE IL BILIARDO!

Scherzo, in realtà è un sacco divertente. Ma qualcosa dovevo pur scriverla, no? Ecco. E già che ci siamo, vorrei presentarvi questo Super Billiard Championship Pool per SNES, evoluzione di un gioco pressoché identico uscito poco tempo fa dalla Mindscape. Siamo a posto?

LODERUNNER!

Uno dei giochi più antichi che la mente umana ricordi sta per fare la sua comparsa su SNES. Stiamo parlando del preistorico Loderunner, apparso su ogni sorta di minicomputer a otto-bit (dovrebbe essere apparso persino su Vic-20, comunque è del 1983). Guardando le foto, vi basti fare il paragone tra quelle per MSX (credo) e quelle per SNES per stabilire l'entità della differenza...

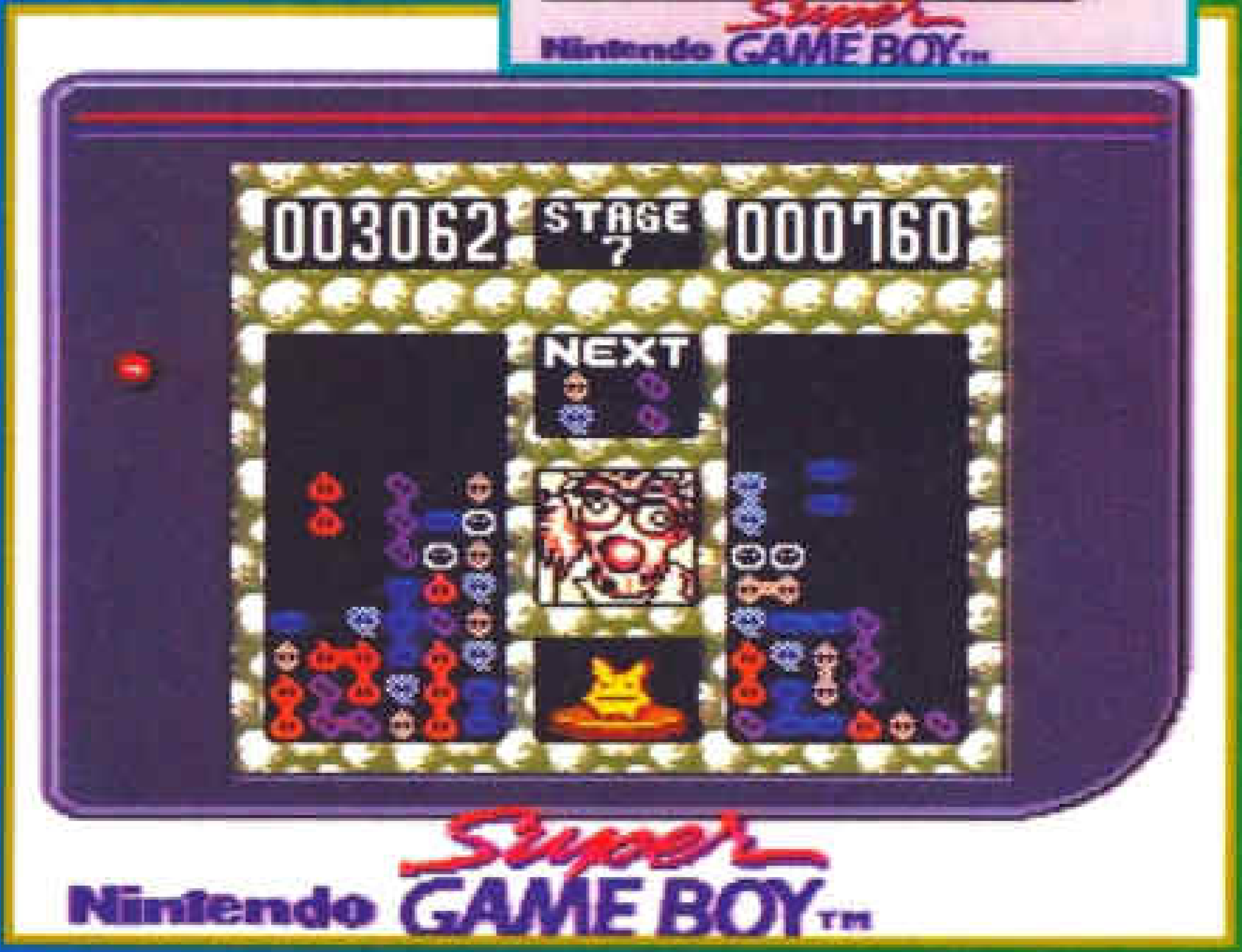




JAPAN

L'EVOLUZIONE DELLA SPECIE

Ricordate le foto di Puyo Puyo per Gameboy? Bravi. Questa è la volta delle foto per Super Gameboy: lanciata la macchina, capite le routine, modificato il gioco in un lampo. Capito come si fa? E non fanno nemmeno male...



ANCORA BOTTE

Tanto per continuare un filone poco popolare (i picchiaduro, questi sconosciuti), ecco a voi un fantastico spezzaossa dal titolo impronunciabile, che tradotto suona più o meno come "la famiglia del sangue coraggioso" o qualcosa di simile.

Quello che abbiamo noi è quello che avete voi, e cioè le foto: per una volta tanto, quindi, rinuncio a fare l'indovino e passo oltre...

DISTRIBUTORE 3DO JAPAN - USA

FUTURE GAMES

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA!!!

PUNTO VENDITA:

20131 MILANO - VIALE LOMBARDIA, 25 (a 100 mt. da MM Piola)

☎ 2360120

welcome to the next level

OFF-WORLD INTERCEPTOR (3DO)

NOVITÀ

WARNING

SOFTWARE IN USCITA

FIFA SOCCER (3DO)

SAMURAI SHODOWN (MEGADRIVE)

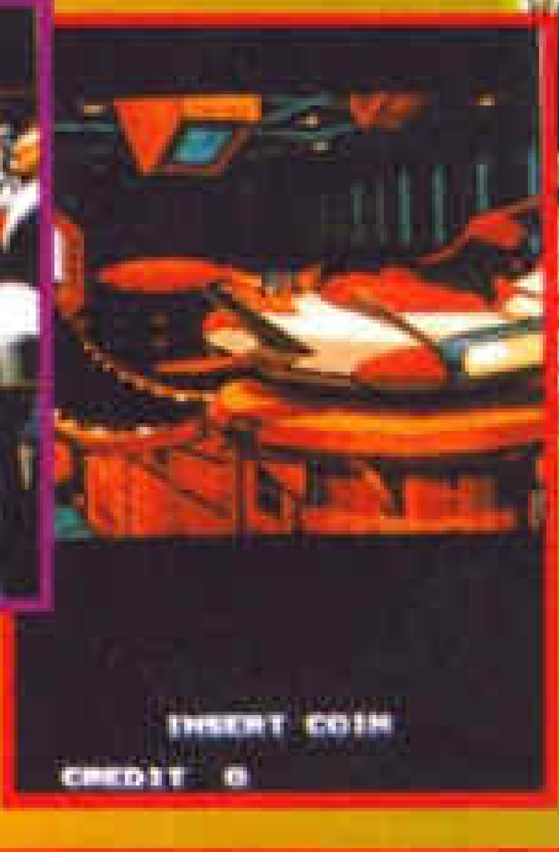
STREET RACERS (SUPER NES)

Tutti i marchi e i logotipi riportati appartengono ai legittimi proprietari.

MADE IN JAPAN

IL GIOCO DI MAZINGAAAAAAAA!

La maggior parte di voi non comprenderà di certo la mia euforia, e gli altri senza dubbio diranno "ma questo è scemo" (soprattutto contando che un "gioco di Mazinga" esiste già per SNES). Il fatto è che c'è anche Goldrake! Aaaah... Purtroppo però stiamo solo parlando di un coin-op della Banpresto, un vero gioiellino: uno spara-e-fuggi verticale a due giocatori, con Goldrake (qui Grendizer, che è anche il vero nome), Mazinga e Mazinga Z. Nell'"attract mode" sono state ricreate alcune scene del cartone animato, e tutto il gioco mi riporta indietro di un bel po' d'anni... In uno slancio di esaltazione in scala planetaria ho deciso di pubblicare anche la pubblicità originale del coin-op... VOGLIO LA CONVERSIONE!



VIDEO GAMES COMPUTER

1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143

ARIVIVIS

VIDEO GAMES COMPUTER

NOVITÀ D' IMPORTAZIONE

SUPERNES
- DRAGON
- F1 ROC 2
- SUPERMAN
- POWER RANGERS

MEGADRIVE
- EA SPORT TENNIS
- DRAGON
- URBAN STRIKE
- REBEL ASSAULT

GAME BOY
- YOGI BEAR
- MEGA MAN 5
- HOME ALONE 2
- TAZMANIA

GAME GEAR
- BARBIE
- STAR TREK N.G.
- POKER FACE GIN
- GUNSTAR HEROES

3 DO
- MAD DOG MC GREE 2
- MICROCOSM
- HEINDALL
- MEGA RACE

JAGUAR
- BRUTAL FOOTBALL
- CLUB DRIVE
- DOUBLE DRAGON 5
- AIR CARS

FULL MOTION VIDEO PER 3 DO

OFFERTE DEL MESE

SUPER NINTENDO

PINBALL DREAMS	L. 89.000
UTOPIA	L. 89.000
SPECTRE	L. 89.000

MEGA DRIVE

TRESAURE LAND	L. 69.000
MORTAL KOMBAT	L. 89.000
FATAL FURY 2	L. 119.000

GAME BOY

SUPER GAME BOY	L. 109.000
BATTLE TOADS	L. 39.000
STAR TREK N.G.	L. 49.000
HUMANS	L. 49.000

OFFERTE CONSOLLE

- GAME BOY + GIOCO L. 139.000
- GAME GEAR + 4 GIOCHI L. 229.000
- SUPER NES + GIOCO L. 269.000
- MEGADRIVE II + 2 JOY PAD + GIOCO L. 249.000
- ATARI JAGUAR + GIOCO L. 598.000
- 3DO PANASONIC + GIOCO L. 999.000
- SUPER NES + JOYPAD + SCART L. 239.000
- AMIGA CD 32 + 6 GIOCHI L. 549.000

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI USATI GARANTITI

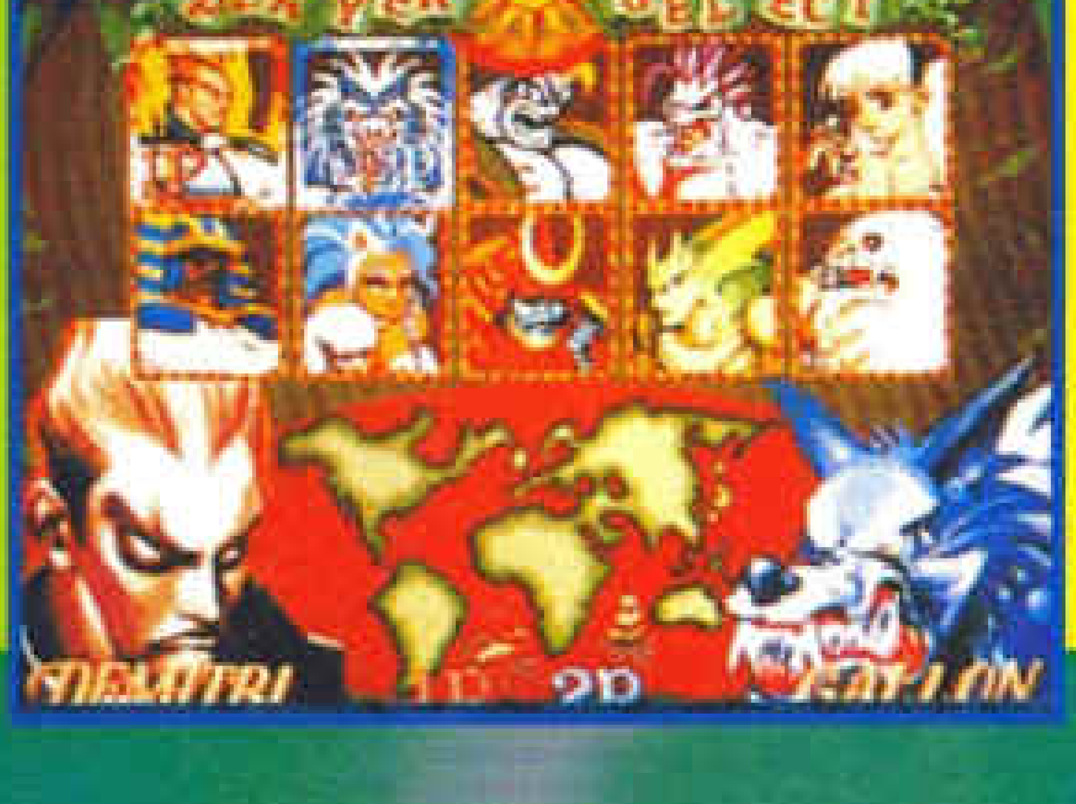
• • LA LEGGENDA.. "IL MAESTRO"

IL MITICO BRUCE LEE COMBATTE ANCORA

NON MANCARE ALL'APPUNTAMENTO CON LA STORIA
CHIAMACI SUBITO IL "MAESTRO" TI ASPETTA!!!

IL SUCCESSORE DI STREET FIGHTER II?

Senza particolari annunci, la Capcom ha tirato fuori un coin-op di proporzioni epiche: un picchiaduro che sfrutta lo stesso engine di Super Street Fighter II Turbo, ma parecchio più esagerato e spettacolare e soprattutto poco serio. Vampire: The Night Warrior infatti è un gloriosissimo sfoggio di animazioni da cartone animato, mosse assassine e effettoni speciali che rischia di far impallidire tutta la massa di picchiaduro che continuano a voler scalzare il colosso della Capcom. Tanto per rifilarvi tutte le notizie a mia disposizione, vi farò sapere che ci sono dieci personaggi disponibili: c'è Dimitri, un vampiro davvero cattivo, Gallon, un uomo lupo dall'aria nervosissima, Zabei, un mostriciattolo inglese con alcune mosse davvero dolorose, Morrigan, uno strano incrocio tra una tizia e un po' di pipistrelli, Vitor, una specie di Frankenstein enorme, Anakaris, una mummia di pietra, Bishamon, un samurai agguerritissimo, Felicia, una donna-gatto, Aulbath, un uomo-pesce e Sasquatch, un bestione pelosissimo e troppo buffo. I personaggi sono disegnati con una tecnica particolarissima e tendono a comportarsi in maniera del tutto imprevedibile, le mosse speciali sono devastanti e il team è quello di Street Fighter II: non vediamo l'ora che arrivi in Italia!



ARRIVANO I GUAI !!!

ATTENZIONE, I LEMMINGS SONO TORNATI NELLA PIU'GRANDE AVVENTURA VISTA FIN'ORA

Conduci 12 tribu' di Lemmings attraverso l'isola Lemming in un incredible viaggio per salvare l'isola e loro stessi.

- Nuova giocabilita', nuovi caratteri Lemmings, un'accresciuta grafica e un suono d'eccezione.
- Oltre 12 livelli e piu'di 15 colonne sonore originali.
- 12 tribu'di Lemmings con oltre 60 specializzazioni

PSYGNOSIS

DMA DESIGN

- Sistema integrato di password
- Lemmings 2 e'l'erede, immensamente ampliato ed enormemente migliorato, dell'avvincente capostipide
- Versione SNES che supporta il mouse Nintendo

GAME BOY | MEGA DRIVE | SUPER NINTENDO

COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO S.p.A., Via Flaminia, 872, 00191 Roma

AMERICANICAMENTE

GUERRA!

L'ambiente comincia davvero a riscaldarsi. Con un tempismo davvero proverbiale quasi tutte le case che avevano annunciato questa o quella nuova console hanno deciso di scoprire le loro carte, o meglio i loro sistemi, in contemporanea. Come avrete visto sul numero scorso di Made in Japan l'occasione è stata il Tokyo Toy Show. E c'erano proprio tutti (a parte l'Ultra 64 della Nintendo): il Neo Geo CD della SNK, il PS-X della Sony, il NEC 32 FX e c'era perfino un outsider, la foto "anonima" pubblicata è infatti il BA-X della Bandai; se ci aggiungete il MD 32 e il Saturn (a quanto dicono l'hardware è completo anche se non è ancora stato "inserito" nella sua forma definitiva, ovvero la console la cui foto circola da un paio di mesetti) della Sega la banda è proprio al completo. Diamogli una rapida occhiata, tempo e spazio ci permetteranno di parlarne più approfonditamente il prossimo numero...

NEO GEO CD

Probabilmente la versione funzionante mostrata era un prototipo assemblato abbastanza in fretta, visto che presentava qualche difettuccio non trascurabile come i tempi d'accesso veramente enormi anche tra le diverse sezioni dei giochi. Si vocifera che sia stato scelto un CD abbastanza lento (singola velocità, per intenderci come quello del Mega CD, solo che i giochi per Mega CD sono molto più "leggeri" da caricare) per contenere i costi delle console: potremo giudicare solo quando la vedremo funzionare. Per quanto riguarda prezzo e uscita si parla addirittura di 400 dollari per l'uscita americana che dovrebbe avvenire tra un annetto circa.

E' comunque sicuro che anche i giochi su CD costeranno molto meno. I vecchi tutoli potranno essere ripubblicati su CD a prezzi al di sotto delle 100000 lire.

PLAYSTATION-X

Non vi tormenterò con ulteriori dati tecnici, sappiate solo che il mostriciattolo della Sony è in testa alla classifica delle console più promettenti insieme al Saturn per quanto riguarda le potenzialità tecniche. Anche qui non si è vista la console vera e propria ma il sistema che viene utilizzato per lo sviluppo dei giochi su cui giravano un po' di demo. Il numero di sviluppatori è notevolmente aumentato dall'ultima volta in cui avevo dato un'occhiata alla console e così anche i titoli. Per darvi qualche nome ci sono Capcom, Konami, Jaleco, Namco, Taito, Takara, Virgin, etc. che saranno all'opera su Cyber Sled, Ridge Racer, Star Blade, l'ultimo Parodius, Cliffhanger, la conversione del lasergame di Lupin (Il castello del Conte Cagliostro, per la precisione) di cui vi aveva accennato Marco, Metal Jacket, uno shoot 'em up alla Battletech, un buffissimo baseball e tanto, tanto altro, la Sony parla addirittura di un'ottantina di titoli...

NEC FX 32

Quasi disperavo di vederne finalmente uscire una versione definitiva, e invece eccolo nello splendore del suo mini-tower. Poco si è visto girare sulla console, comunque. C'era solo un picchiaduro, anche se di gran bell'aspetto, ma quello che non convince molto è che si tratta di una macchina estremamente "giapponese", evidentemente rivolta al mercato interno ancora di più di quanto non lo fosse il PC Engine. Vedremo comunque, intanto il prezzo è annunciato intorno alle 600000 lire...

BANDAI BA-X

Davvero strano questo outsider della Bandai. In effetti non si tratta di un vero e proprio concorrente per le altre console in uscita. Si tratta infatti di una macchina orientata al FMV, dovrebbe essere una specie di videoriproduttore per i CD Video e i giochi saranno solo una parte del target della macchina (come si vede anche dal joypad ridotto ai minimi termini). Del resto non si sa quale sia il suo hardware, ma per le 3-400000 lire del suo prezzo di lancio più di tanto non saranno riusciti a fare.

SUPER-NES	135.000
MEGA DRIVE	125.000

'VI RINGRAZIAMO PER IL SUCCESSO OTTENUTO E RINNOVIAMO LE NOSTRE ECCEZIONALI OFFERTE!

ASTROCOMPUTER

HARDWARE & SOFTWARE

SUPER-NES	135.000
MEGA DRIVE	115.000
GAME GEAR	75.000
GAME BOY	57.000

Contattateci per Anteprime & Novità

Vendita al dettaglio in sede

Vendita all'ingrosso per negozianti

Arrivi settimanali da tutto il mondo

SPECIALE RIVENDITORI
Richiedete il nostro servizio novità. Ogni settimana dall'America news e riproposte a prezzi veramente competitivi. Non esitate a contattarci! Importante: nessuna imposizione sugli ordini!

SUPER NES

FIFA Int. Soccer	99.000
Super Game Boy	129.000
F1 Rock 2	129.000
Jungle Book	129.000
Super Godzilla	129.000
Double Dragon V	129.000
Stunt Race FX	129.000
Knights of Round Table	129.000
Tetris 2	99.000
Eek the Cat	129.000
Incredible Hulk	129.000
Lord of Rings	129.000
Brain Lord	129.000
Mr. Nuts	129.000
Mickey's Playtown Adv.	129.000
Fighter History	129.000
Mario's Fun W/Numbers	119.000
The Simpsons: Virtual Bart	139.000
The Shadow	129.000
Mario's Fun W/Letters	125.000
Pele	119.000
Aerobiz Supersonic	139.000
Yogi	119.000
Great Circus Mistery	139.000
Aero Fighter	119.000

SUPER FAMICOM

Fatal Fury Special	119.000
Kiki Kaikai II	129.000
Fatal Fury II	99.000
NBA Jam	99.000
Hokuto No Ken 7	99.000
Muscle Bomber	99.000

GAME GEAR

Consolle+4 in 1	219.000
World Cup USA 94	49.000
GP Rider Moto	49.000
Aladdin	49.000
Ultimate Soccer	49.000
Simpsons	45.000
Chakan	45.000
Wimbledon	45.000
Sonic Caos	49.000
Mortal Kombat	49.000

JAGUAR

Club Drive	129.000
Doom	129.000
Dragon's Lair	TELEFONARE
Air Cars	119.000
Alien vs. Predator	129.000

MEGA DRIVE

Mega Drive 2 + Istr. Italiano + 2 Pad + Game	TELEFONARE
The Shadow	129.000
The Flinstones: The Movie	129.000
FIFA Int. Soccer	99.000
Virtua Racing	119.000
Fatal Fury II	129.000
NBA Jam	99.000
Street of Rage 3	89.000
Dragon Ball Z	119.000
Art of Fighting	99.000
Eternal Champion	99.000
World Heroes	119.000
Sylvester Tweety	109.000
Jungle Book	119.000
Tazmania II	115.000
Double Dragon V	119.000
National Football	109.000

NEO-GEO

Consolle	539.000
Memory Card	55.000
Joystick Controller	129.000
Art of Fighting II	239.000
Super Sidekicks II	239.000
Fatal Fury Special	239.000
Samurai Spirits	239.000
Ninja Combat	59.000
Ninja Commando	59.000
League Bowling	59.000
Fatal Fury II	179.000
Blue's Journey	59.000
Ghost Pilot	59.000
King of Monster II	179.000
Last Resort	179.000
Burning Fight	159.000
Baseball Star II	179.000
World Heroes II Jet	360.000
Top Hunter	360.000

GAME BOY

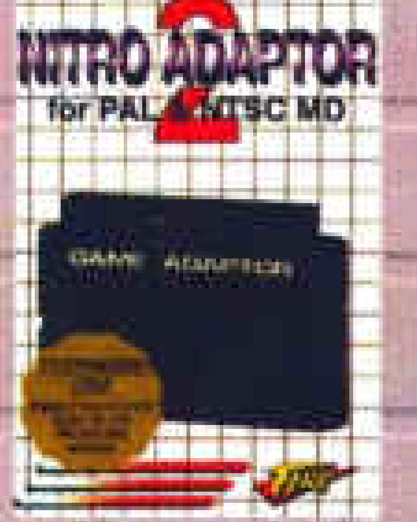
Ghostbuster II	23.500
North Star Ken	23.500
Goal	23.500
Tiny Toon	23.500
Dr. Franken	23.500
Top Gun II	23.500
Flinstones	23.500
Tetris	23.500
Jordan vs. Bird	33.000
Racing Fighter	23.500
Kick Off	23.500
Looney Tunes	23.500
Tennis	23.500
Mickey's Chase	23.500
Track & Field	23.500
Simpsons II	23.500
Battle Toads	23.500
Sumo Fighter	23.500
Addams Family	23.500
Batman II	23.500
Side Pocket	23.500
Sons Basket	23.500
Ferrari	23.500
Little Mermaid	23.500
Football Int.	23.500
Chase HQ	23.500

SUPER NINTENDO
1 JOYPAD
1 CAVO SCART +
ALIMENTATORE
L. 209.000

JOYSTICK
(per Mega Drive, Super Nintendo Amiga CD 32-bit)
L. 49.000

3DO PANASONIC
L. 950.000
ATARI JAGUAR
L. 639.0000

ADATTATORE UNIVERSALE
(per giochi protetti)
L. 39.000



NITRO ADAPTOR 2
(Adattatore universale)
L. 39.000

3DO

Consolle	950.000
Control Pad	TELEFONARE
Laser Gun	TELEFONARE
FIFA Int. Soccer	TELEFONARE
Super Street Fighter II	TELEFONARE
Dragon Lore	TELEFONARE
Guardian War	TELEFONARE
Mad Dog 2	TELEFONARE
Shock Wave	129.000
Road Rush	129.000
Demolition Man	119.000
Dragon Tales	119.000
11th Hour	119.000
Mega Race	119.000
Peter Pan	119.000
PGA Tour Golf	119.000
Lost Files of Sherlock Holmes	119.000
Flying Nightmares	119.000
Kingdom: The Far Reaches	119.000
AD & D Slayer	119.000
Off-World Interceptor	129.000
ESPN Tennis: Let's Play Tennis	119.000
Robinson Requiem	TELEFONARE
Shadow: War of Succession	119.000
Space Pirates	119.000

FINALMENTE E' ARRIVATO!
COMPATIBILE CON I FORMATI SUPER-NES & MEGA DRIVE
VICTOR MAX A L. 299.000

06/78.61.74 — FAX 06/78.34.82.25 — Via Veturia, 68 - 00181 Roma

Vendita per corrispondenza • Distribuzione Capillare in tutta Italia
Spedizione Gratuita per chi acquista 2 giochi

CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLE IN SEDE

GARANZIA DEI PRODOTTI - ISTRUZIONI IN ITALIANO SU GRAN PARTE DEI TITOLI SEGA - I PREZZI SONO COMPRESI DI IVA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

Sega City

Moltissimi questo mese i titoli, e saranno ancora di più per natale, ma all'ECTS non c'erano solo giochi, faceva bella mostra di sé anche il MD 32, l'espansione a 32 bit per Megadrive...

... peccato solo che foto dei giochi non se ne potessero purtroppo prendere, probabilmente perché si trattava di versioni ancora ben lontane dall'essere completate.
Possiamo comunque dirvi che la Sega sta lavorando a 16 giochi, di cui 6 dovrebbero essere pronti per l'uscita della console.

Virtua Racing Deluxe. Lo sapevano già tutti che il primo predestinato per una conversione sarebbe stato questo coin op da corsa della Sega. Questa versione sarà naturalmente di gran lunga migliore di quella Megadrive, con qualche aggiunta anche rispetto al coin op, si parla di un totale di sei circuiti e della possibilità di scegliere tre macchine diverse.
Star Wars Arcade. E' l'altro coin op poligonale in fase di conversione. Si tratta di uno shoot 'em up basato sulla saga di Guerre Stellari di cui avevo visto qualche foto. La sezione nel canalone è grande, speriamo che sia ben convertito.
Doom. E' l'altro titolone che potrebbe orientare molte persone verso il MD32. E' uno shoot 'em up in soggettiva all'interno di un labirinto, forse un poco violento, ma che ha riscosso enorme successo su computer.
Metalhead. Un altro gioco ispirato a Battletech: un genere che sta spopolando, almeno tra i titoli in fase di uscita. Vi trovate infatti a controllare un enorme robottone superarmato contro i mech dell'avversario.
Stellar Assault. Shoot' em up poligonale con visuale in soggettiva.
Dedalus. Altro shoot 'em up poligonale, con una visuale, questa volta, alla Silpheed.
Tempo. Comunque vadano le cose lui passa... ehm, si tratta del primo platform per MD 32 con il solito, buffo, protagonista che, alla Sega, sperano presto che diventi un personaggio.
Super Motocross. Quindici circuiti e tre tipi di moto sono i dati di questo gioco di corse di cui si sa ben poco d'altro.
Cyber Brawl. E come poteva mancare un picchiaduro nella lista. Questo è di ambientazione futuribile, con un sacco di robottoni, armature, armi, etc.
Afterburner e Space Harrier. Sono due vecchie glorie che verranno risuscitate per l'occasione. Si tratta, in entrambi i casi, di shoot 'em up in soggettiva particolarmente frenetici che ben si dovrebbero adattare al MD 32
Shadow of Atlantis. Non ho ben capito di che cosa si tratta, dovrebbe essere una specie di avventura nelle profondità marine con una visuale in soggettiva.
In caso non vi fosse chiaro, tra l'altro, il MD32, l'espansione per Megadrive funzionerà anche in collegamento con il Mega CD (il MD32 "pompa" le capacità grafiche e di calcolo del Megadrive, ma buona parte dell'hardware rimane lo stesso) e potranno uscire anche dei giochi su CD in grado di sfruttare le nuove capacità del MD32.
I primi due saranno Fahrenheit, in cui vestite i panni (rigorosamente ignifughi) di un pompiere e Midnight Raiders che vi vede nella tuta di un pilota d'elicottero in un gioco che dovrebbe essere uno strano misto tra un simulatore, un picchiaduro e un adventure.

E SATURNO?

Dovrà lasciare spazio al MD32 prima, i titoli sono mooolto provvisori e per il suo lancio si parla di Aprile del '95. Questo dovrebbe almeno permettere agli sviluppatori di lavorare in pace sui vari titoli. Ce ne sono veramente tanti in circolazione e di diversi si è già cominciato già a vedere qualcosa di concreto.
Sto parlando, per fare qualche nome, di Daytona USA, il galattico coin op da corsa della Sega, Virtua Fighters, l'altro coin op molto gettonato, Clockwork Knight, le cui foto si sono viste per prime in circolazione, Chinese Detective, Blue Seed e Ranpo, due RPG, Panzer Dragon, Shinobi X, una golf e il bellissimo Sim City 2000. Ce la farete ad aspettare?

18.30

MEMORYPAD:
IL PRIMO PAD A CARTUCCE!

IL PRIMO JOYPAD AL MONDO CON CARTUCCE ROM PROGRAMMATE: PER TE TUTTE LE MOSSE E I TRUCCHI SEGRETI DEI PIÙ FAMOSI PICCHIADURO

- **RICHIEDI LE SPECIALI ROM DEI PIÙ FAMOSI GAMES: PIÙ DI 32 MOSSE PER OGNI CARTUCCIA E L'ACCESSO AI LIVELLI SEGRETI TI RENDERANNO I-M-B-A-T-T-I-B-I-L-E**
- **DIVERTITI NEL PROGRAMMARE LE MOSSE PIÙ FATALI CON LE CARTUCCE RAM**
- **COMBATTI AD ARMI PARI**
  SONO GIÀ DISPONIBILI MOLTISSIMI TITOLI:
  MORTAL KOMBAT I/II • SUPER STREET FIGHTER II
  FATAL FURY I/II • ART OF FIGHTING • WORLD HEROES
  E MOLTI ALTRI TITOLI IN ARRIVO!

Distribuzione Divertimento Elettronico
VERTE
italia

	Mega Drive Genesis	Super Nintendo Super Famicom	Cartucce ROM programmate	Programmabile con cartuccia RAM	Tasti Funzione per le mosse speciali	Schermo LCD multifunzione	Funzione Mirror	Turbo Fire	Slow Motion
ENFORCER 1		●	●		●		●	●	●
ENFORCER 2		●	●	●	●	●	●	●	●
ENHANCER 1	●		●		●		●	●	●
ENHANCER 2	●		●	●	●	●	●	●	●

C.D. VERTE ITALIA srl - 21044 Cavaria (Va) Tel. 0331/219.800 Fax 0331/219.555

NINTENDO NEWS

Una vera valanga di giochi, e molti di livello decisamente sopra la media. Di titoloni come Earthworm Jim o il bellissimo Donkey Kong Country o ancora Mortal Kombat II dovrebbero avervi parlato gli altri nelle news dell'ECTS, tra le recensioni o nelle preview, ma c'è tanto altro. Un paio di nomi? Che ne dite di Super Parodius e Super Punch Out?

SUPER!

Ok, l'ennesimo super per Super Nintendo, ma questa volta è del tutto giustificato, visto che siamo parlando di SUPER PARODIUS, il seguito dello shoot 'em up più di-

vertente dell'universo. Ricorderete, si tratta di un gioco liberamente ispirato ai vari Gradius, pieno di personaggi buffi, giapponesemente tondi, sorprese esilaranti e mostri di fine livello assolutamente incredibili. In questo suo seguito sono stati portate a otto le buffe "astronavine" che potete controllare: ci sono i soliti totani, pinguini, etc. ma sono state aggiunte anche le astronavi di twinbee, degli aeroplanini di carta e perfino una coniglietta a cavallo di un missile. Non è difficile pronosticare un altro successo per la Konami.

SUPER! 2

Fantastico! Punch Out era uno dei miei giochi preferiti su NES (a dire il vero uno dei pochi che giocassi su NES agli albori della storia di questa redazione). Ora torna con SUPER PUNCH OUT e sono certo che non avrà problemi a fare nero qualunque altro gioco di pugilato sul mercato se solo sarà riuscito a conservare lo spirito del suo predecessore.

DRAGONBALL Z 3

Almeno in Giappone, grazie anche alla serie TV, il gioco ha avuto un enorme successo. La Bandai non si è fatta pregare per questo suo seguito, che personalmente mi suona un po' come le varie serie RBI XXIV o John Madden XXII. Sono infatti stati

cambiati i personaggi, per tenere il gioco al passo con la serie TV in continua evoluzione in Giappone. Lo schema, split screen compreso, sembra quello del vecchio DBZ2, ma alla Bandai promettono innovazioni; vedremo...

UNA BOMBA PORTATILE

Non posso credere che ancora non fosse uscito, ma adesso che mi capita sotto gli occhi... mancava ancora la versione di BOMBERMAN per Gameboy! Il gioco è assolutamente perfetto, a mio parere, per il piccolo portatile, sembra convertito benone e c'è sempre la possibilità di giocare in quattro con il link.

CAPCOM

Una vera valanga di titoli quelli della Capcom per SNES in uscita i prossimi mesi.

Anzitutto continua la conversione di titoli Disney. Il primo, THE GREAT CIRCUS MISTERY, è l'ennesima apparizione "der sorcio" Topolino questa volta accompagnato dalla fidanzatina Minni alla scoperta del mistero del circo (riuscirà questa volta a combinarci qualcosa?). Il secondo, BONKERS, è tratto da una serie TV della Disney con, per protagonista, un gatto poliziotto. Lo scopo del gioco è molto semplice: bisogna acciuffare i cattivi, ma sono molto originali e divertenti le armi e i metodi che Bonkers usa, così come è molto divertente lo stile grafico di altissimi livelli a cui ci ha abituato la società Capcom-Disney dai suoi primi titoli.

C'è poi un certo CAPTAIN COMMANDO, il solito picchiaduro a scorrimento orizzontale. DE-

MON'S BALZEON è ispirato ai Gargoyle's Quest di NES e Gameboy. Non si tratta di una conversione visto che il gioco è diverso, ma il protagonista è sempre lo stesso, ma Marco vi aveva già deliziato con qualche foto nell'ultimo Made in Japan.
Anche MEGAMAN X 2 fa parte

dei "lavori in corso" nonostante sia passato davvero pochissimo dall'uscita dell'ultimo Megaman X, un titolo interessante comunque. Ancora più interessante per una quantità di appassionati del fumetto (e ne conosco uno in particolare) è l'ennesima conversione degli X-MEN su console. Questa comunque sembra la volta buona, forse riusciranno finalmente a farne un gioco decente e questo picchiaduro targato Capcom promette bene...

ROMA

Video Manga Japan-English

modelli Robot Giapponesi

Tutti i migliori videogiochi nazionali e d'importazione per la tua console e il tuo computer

GAME POINT

Videogiochi nel cuore della Città

(...lascia Piazza di Spagna alle spalle... poi sempre dritto... e arrivi a Game Point)

Lunedì	15.00-20.00
Martedì	10.00-20.00
Mercoledì	10.00-20.00
Giovedì	10.00-20.00
Venerdì	10.00-22.00
Sabato	10.00-22.00
Domenica	11.00-20.00

GAME POINT

• Via del Clementino, 95 •

Tel. 06/6867475 • Fax 06/6865203

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

PUZZLE

Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM

Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata. Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

RPG

In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

STRATEGIA E SIMULAZIONE

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

DRIVING

Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

PREVIEW

Attenzione! Il gioco che segue è un'anteprima; iniziate a gustarvelo in attesa della recensione vera e propria .

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Palle, bocce, sfere, palloni, pallini, pallette, pallucce; se le mettete assieme cosa fate? Ma naturalmente un picchiaduro!

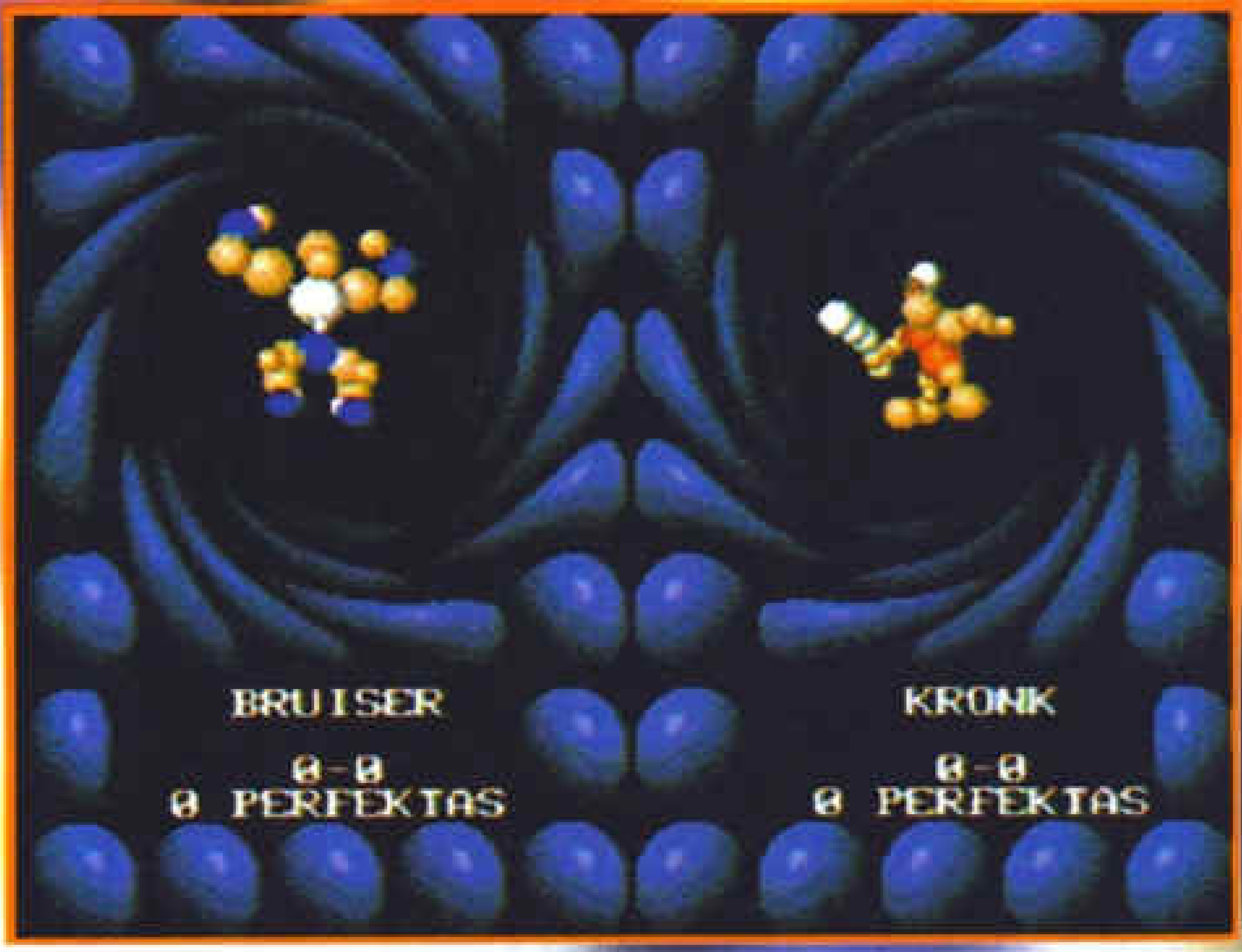
Amici miei, voi forse non lo sapete, ma anch'io prima di diventare un uomo maturo e perfettamente equilibrato, sono stato un bambino; ma non un bambino qualunque. Quando ero piccolo ero un bambino grasso, ma non solo: ero anche uno di quei bambinotti che frignano per tre ore ogni volta che desiderano qualcosa dai genitori; oppure che vanno a dire alla maestra che il proprio migliore amico ha detto di lei che è un cofano spaventoso; oppure ancora ero uno di quei bambini che picchiano quelli più piccoli e poi danno la colpa al bambino timido e incapace di reagire, solo per vedere che castigo gli [illegible], ero tutto ciò [illegible] oggi.

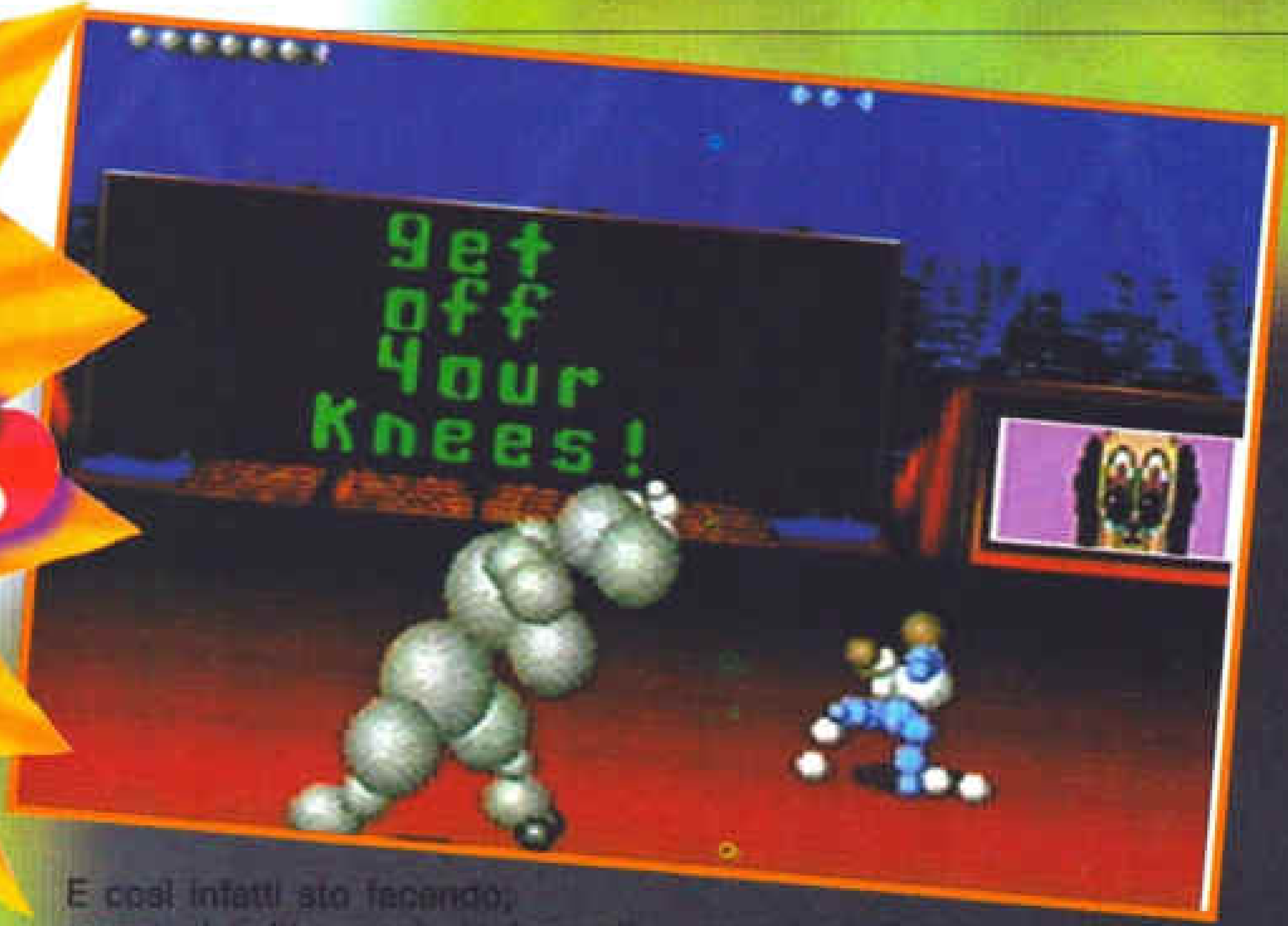
In ogni modo, come tutti i bambini, anch'io [illegible]vavo degli interessi, tra i quali [illegible] la passione per i videogame: infatti mi recavo ogni giorno al bar della bocciofila nella piazza del mio paese (metropoli chiamata Besnate in provincia di Varese) e mi attaccavo al bordo del cassone del coin-op angosciando e chiedendo insistentemente allo sfortunato che inseriva le mitiche duecento lire, se mi faceva fare una vita o una partita.

Adesso che ci penso, fu proprio quel bar che mi rese odioso e grassoccio, forse a causa dell'ambiente malsano e putrescente, o forse perché in quei tempi i sacchetti di patatine costavano cento lire. Lì tra l'altro imparai anche a giocare a briscola, facendo il quarto uomo di un gruppetto di tre ruderi la cui età complessiva era una cifra maggiore di quanto sapessi contare [illegible].

Comunque sia, [illegible] giorno di pioggia non sapevo [illegible] fare, e allora decisi di uscire [illegible] di andare in quel gran posto chiamato Bar della Bocciofila Mastro (in realtà si chiamava Bar della Bocciofila Mastro Lindo, ma il Lindo era stato omesso col tempo e con l'aumentare dello sporco) quello in cui c'erano i tre vecchietti che mi chiedevano il nome ogni volta che mi vedevano, e pensare che ogni volta gli dicevo che non mi chiamavo io, ma mi chiamavano gli altri, e ogni santa volta si mettevano a ridere facendo commenti sulla mia innata genialità e simpatia... Boh.

Comunque quel giorno fu storico: vidi infatti fuori dalla [illegible] [illegible] venzione, un giorno, [illegible] maturo e il mio peso sarà proporzionalmente distribuito, recensirò un gioco su questa straordinaria figura geometrica".





E così infatti sto facendo; come al solito, però, la foga di raccontarvi spezzoni della mia vita che, ne sono sicuro, interessano tutti, mi fa dimenticare il vero scopo per cui si recensisce un gioco, e cioè per descriverlo e valutarlo; passo quindi alla descrizione.
Comincio subito col dirvi che il gioco, se confrontato con tutte le decine di migliaia di milioni di picchiaduro è originalissimo; infatti, pur mantenendo il classico stile a round, si distacca dai re dei picchiaduro, innanzitutto per lo stile grafico: in questo caso infatti gli sprite sono composti da un assembramento di sfere che, anche se può sembrare strano, li rendono estremamente reali (un po' come accadeva in Clay Fighter); poi i piani in cui si svolge l'incontro sono molti più di uno o due (come accade in Street Fighter II o in Fatal Fury) bensì così tanti che gli sprite si ingrandiscono e si rimpiccioliscono fluidissimamente; come se non bastasse, il Mega Drive riesce a far sì che i giocatori si possa muovere liberamente per tutto lo schermo e quindi anche passando dietro all'avversario, creando un'idea di profondità vista solo sul Mega CD.
Parlando degli sprite, [illegible], in totale sono otto, e variano da una ballerina, a una scimmia, a un lottatore di sumo a una cosa superveloce, ecc; inutile dire che ogni aggregato di sfere sarà in possesso delle proprie peculiari capacità, che bene o male dipenderanno dal loro aspetto (nel senso che se prenderete un lottatore grosso, questi sarà potente ma lento).
[illegible] si svolge in un'arena con un background fisso (a parte uno schermo che elargirà battute come un ossesso) e i personaggi non sono proprio quanto di più definito si sia mai visto.
La parte sonora è molto soddisfacente, con delle musichette abbastanza piattine, ma che non stufano mai; e con degli effetti sonori che contribuiscono ad aumentare il clima di demenzialità che imperversa in tutto il gioco.
Infine la giocabilità, che probabilmente è la parte che maggiormente ha contribuito a bendispormi nei confronti di questo gioco, infatti, anche se all'inizio sembra piatto e bruttino, col passare del tempo lo si apprezza sempre più, arrivando a giocarci fino a che non lo si è finito, per poi continuare a giocare in due.
Concludendo, non si può che finire la recensione con una frase: questo è veramente un gioco con le palle!!!

Raffaele Sogni

ANDREA

I giochi di lotta sono, molto probabilmente, quelli che al momento stanno riscuotendo il maggiore successo su console. Questo, però, non significa che qualunque bidone travestito da beat 'em up possa avere successo. Per riuscire a sfondare è necessario proporre una qualità tecnica veramente eccezionale o qualcosa di originale: bene, Ballz riesce a offrire un'idea originale realizzata veramente bene. Veloce, una grande grafica, animazioni davvero molto buone e, soprattutto, terribilmente divertente.
Vale davvero la pena di prenderlo in considerazione, soprattutto se siete di quelli che devono comprare almeno un beat 'em up al mese...

MEGA DRIVE	
GRAFICA +Sprite ben animati -Troppo spoglia.	80
SONORO +Effetti sonori spassosi. -Musiche un po' anonime.	88
GIOCABILITA' +Divertente. +Demenziale.	94
LONGEVITA' +Lunghetto da soli. +Sempreverde in due.	90
ACCOLADE	91

GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL
il vero polo di riferimento per il RIVENDITORE QUALIFICATO

GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari.

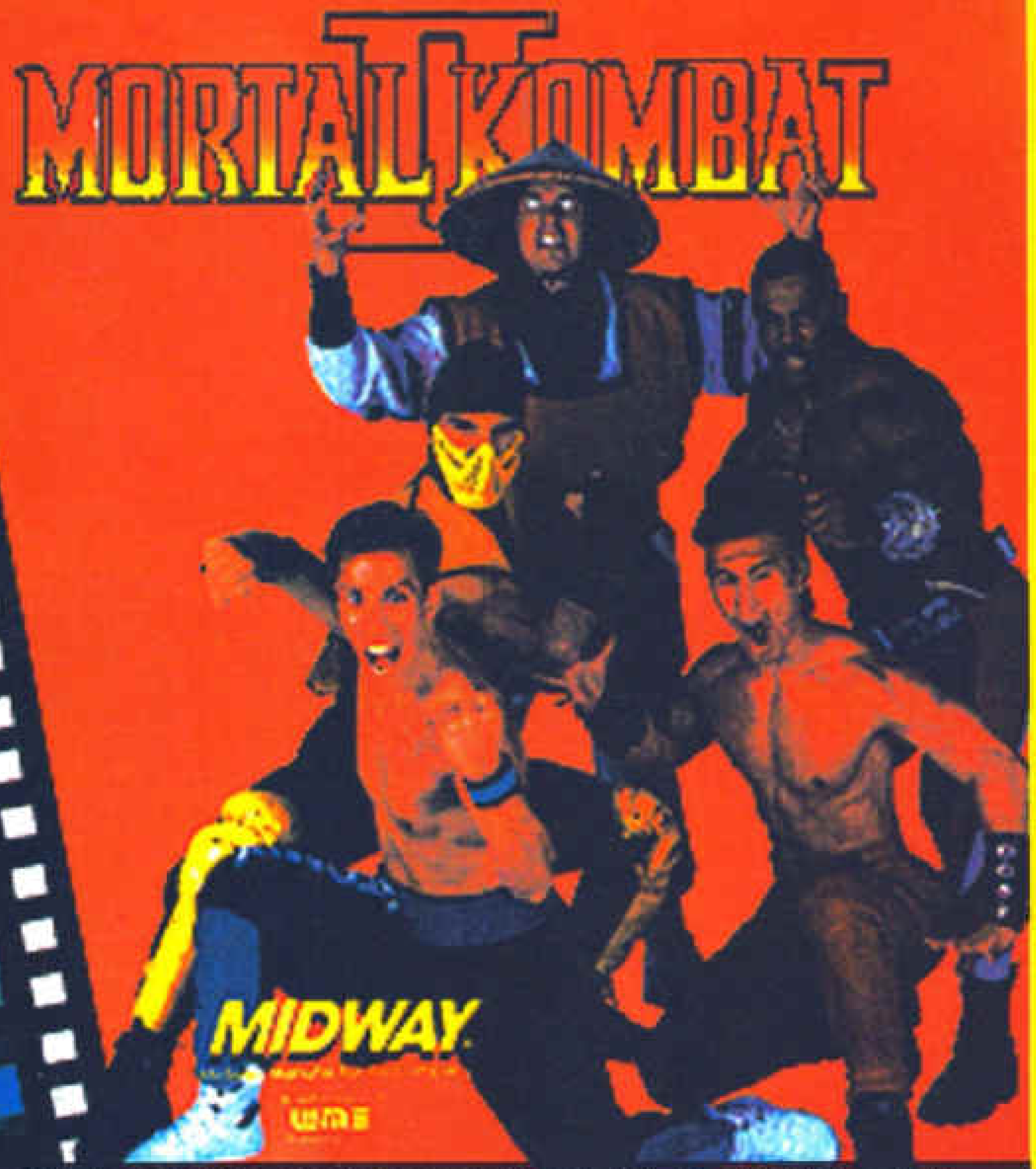
IN ASSOLUTA ANTEPRIMA LE PRINCIPALI DIFFERENZE TRA MORTAL COMBAT e MORTAL COMBAT 2

	Mortal Combat	MORTAL COMBAT 2
Personaggi Giocabili	7	12
Personaggi non Giocabili	2	2
Personaggi nascosti	1	3
Mosse speciali per ogni personaggio	da 2 a 3	da 4 a 5 ed oltre
Mosse speciali Finali per personaggio	1	2
Mosse speciali per livello p/personaggio	0	1
Fatality per personaggio	0	1
Sfondi e Sprites	6	9

DISPONIBILE DA SETTEMBRE

PRESSO TUTTI I RIVENDITORI QUALIFICATI

NEI FORMATI:
MEGADRIVE, SUPERNINTENDO, GAMEBOY, GAMEGEAR.
MANUALI IN ITALIANO



GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL

A TUTTI I SIGG.RI RIVENDITORI: OLTRE 3000 ARTICOLI IN PRONTA CONSEGNA
RICHIEDETE OGGI STESSO IL LISTINO COMPLETO - TEL. 051-393070 - FAX 051-345236

GAMETIME DISTRIBUZIONE® SRL
40138 BOLOGNA - VIA FOSSOLO 38
TEL. 051 - 393070 (10 linee r.a.) fax 051 - 345236
L'ISOLA FELICE DEL VIDEOGIOCO
PER QUALSIASI INFORMAZIONE SULLE MODALITA' DI AFFILIAZIONE AL GRUPPO COMPUTER ONE VI PREGHIAMO TELEFONARE AL NUMERO 051- 393.070 OPPURE INVIARE LE RICHIESTE A MEZZO FAX AL NUMERO 051-345.236.
THE JOLLY JOKER
LA CARTA VINCENTE PER IL RIVENDITORE DI SUCCESSO

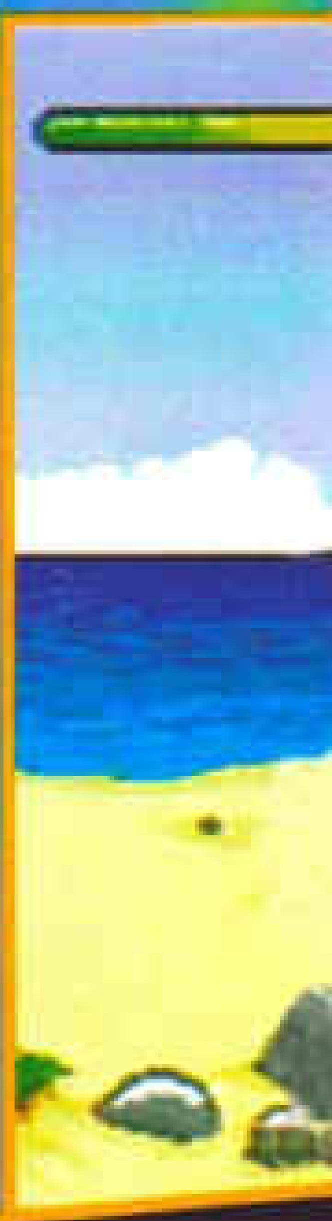
91

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	11
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	14

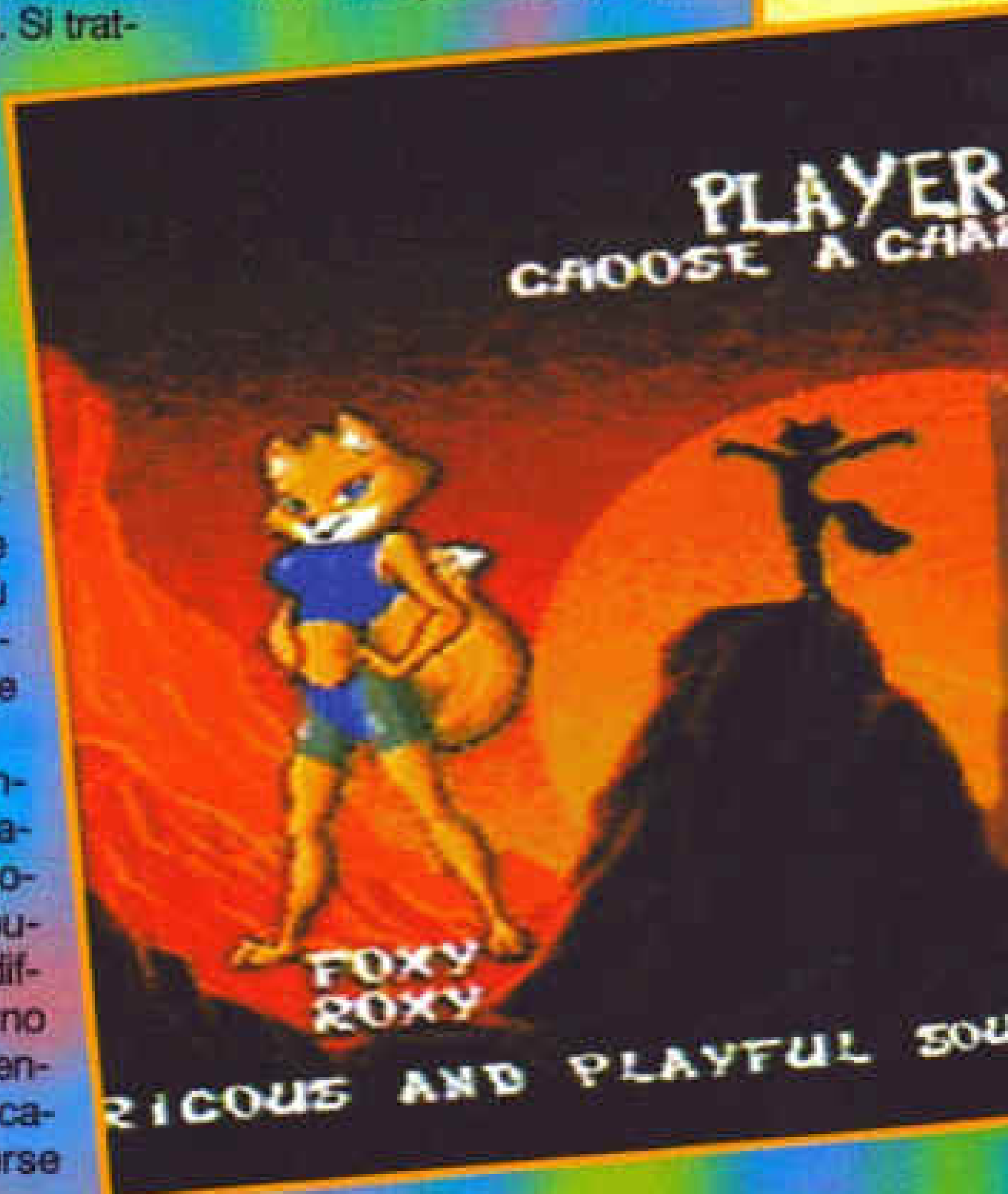
BRUTAL
Paws of Fury

Non c'è niente di più terribile che osservare due grossi mammiferi impegnati in una lotta mortale... Soprattutto quando questa avviene a colpi di karate, kung fu e judo!!!

Che i beat 'em up stiano attraversando un periodo particolarmente florido (ormai da un paio di anni, se non di più) credo sia chiaro a tutti; i giochi di questo genere si susseguono uno dopo l'altro, con un ritmo quasi frenetico, e un numero incredibile di giocatori si lancia subito all'acquisto dei nuovi titoli. Il problema, però, è quello di offrire ogni volta all'acquirente qualcosa di diverso rispetto ai precedenti giochi, sia dal punto di vista della qualità che da quello dell'ambientazione e dei personaggi. Il primo punto, però, è ormai difficilmente realizzabile; dopo l'uscita dei vari Super Street Fighter 2 e Mortal Kombat (il 2 lo trovate recensito su questo stesso numero), riuscire a creare qualcosa di tecnicamente migliore diviene davvero complesso. Le case di software cercano così di enfatizzare il secondo aspetto, quello dell'originalità, della novità e, spesso, anche dell'assurdo. Clayfighter ne era un



esempio lampante, così come lo è anche Brutal - Paws of Fury (Zampe di Furia, con una traduzione piuttosto letterale).
La storia è quella di un gruppo di animali - dieci per la precisione - provenienti dai quattro angoli del globo, che si contendono il titolo di migliore lottatore del mondo. Si tratta dell'antica lotta per l'affermazione della supremazia di un unico esemplare, solo che questa volta viene condotta a colpi di arti marziali. Chiaramente ciascuno degli animali, tutti mammiferi con l'unica eccezione di un coccodrillo, possiede una struttura antropomorfa, grazie alla quale è in grado di compiere le più disparate mosse, trasformandosi in un novello Bruce Lee.
Partiamo comunque dal principio, ovvero dalle immancabili opzioni di gioco: un singolo giocatore contro il computer (con 14 diversi gradi di difficoltà) oppure uno contro uno (con possibilità di avanzamento o meno; cosa significa lo capirete più avanti), tre diverse velocità, musica, effetti sonori e tutto quello che può servire da cornice a un gioco di questo genere.
Una volta sistemate le opzioni, la prima cosa da fare, prima di cominciare la partita, è scegliere un lottatore adatto alle proprie capacità: coloro che possiedono ner-



AL

Fury

vi saldi e ottimi riflessi possono trovare in un combattente veloce il mezzo migliore per la vittoria, mentre per altri potrebbe essere la potenza dei colpi a risultare determinante (pochi ma buoni). I contendenti a disposizione sono soltanto otto, almeno inizialmente, e per ciascuno di questi è stata realizzata una scheda completa e divertente, dalla lettura della quale è possibile farsi un'idea piuttosto precisa del tipo di combattente che si ha davanti. Nel caso della competizione a due è necessario anche selezionare un teatro per lo scontro, cosa di cui naturalmente si occupa il computer nel singolo.

Inizialmente, le mosse a disposizione dei vari contendenti non sono particolarmente varie: tre pugni e tre calci (si passa dal set di pugni a quello di calci premendo "Start", oppure se avete un pad a sei tasti siete a posto),nessuna speciale mossa.

Apparentemente un po' poco, soprattutto in confronto a giochi che di mosse speciali ne scodellano veramente intere carriolate, ma non è come sembra. Basta infatti superare un paio di avversari (sia nell'opzione a uno che in quella a due con avanzamento) per ritrovarsi all'interno di un tempio, con le indicazioni necessarie per compiere la prima mossa speciale. Un elemento senza dubbio nuovo e interessante, soprattutto se si considera che le mosse speciali risultano relativamente facili da eseguire, soprattutto in confronto ad altri titoli, dove sono necessarie più dita di quante ciascuno di noi ne possegga. Procedendo con i livelli arrivano quindi altri mosse speciali, fino a quando il proprio combattente diventa un vero proprio campione, capace di stendere qualunque avversario (anche l'imbattibile Dali Llama).

Da un punto di vista della realizzazione, poco si può rimproverare a Brutal. L'introduzione, ben fatta e molto divertente, sfrutta in maniera intelligente le grandi capacità del Mega-CD, offrendo un paio di minuti di animazioni da cartone animato. Molta cura è stata dedicata anche alla realizzazione dei personaggi, sia da un punto di vista grafico (e con questo intendo anche l'animazione) che per la storia di background e lo stile di combattimento. Vi sono però anche dei punti negativi, fondamentalmente in rapporto alla velocità di

RAFFO

Finalmente un bel picchiaduro per Mega CD, sinceramente cominciavo a stufarmi di schifezze; ma ora, grazie ai vari parenti di Don Chak Castoro, e grazie a quel gran bel shoot 'em up chiamato Soulstar, le sorti del Mega CD sembrano acquistare un po' di speranza. Il gioco che vedete nelle foto è veramente carino: bella grafica, bel sonoro e incontri discretamente innovativi grazie alle mosse speciali che subentrano a mano a mano che si gioca. Bel gioco davvero, consigliato a chi non ce l'ha... il gioco, s'intende.

MAO

Quando ho visto il video dimostrativo di Brutal Paws Of Fury sono rimasto davvero entusiasta, tanto che mi sono trafugato il CD delle colonne sonore, malgrado non sia un estimatore della musica (?!?) techno. Ora che ho visto il prodotto finito e giocabile, posso tranquillamente dire che non mi è piaciuto per niente. Non so, mi sembra che manchi qualcosa all'azione di gioco, forse poca strategia o sarà la grafica che secondo me lascia un po' a desiderare, o sarà che ho la febbre e non ho voglia di scrivere, o per tutte queste cose messe assieme. Brutal Paws of Fury non mi è piaciuto. Punto e basta.

prendi il comando dell'ultima
e piu' sofisticata

macchina da guerra

tra le linee nemiche

Super Power - 89%
Joypad - 87%

CHOPLIFTER III

SNES
Game Boy

Ecco Choplifter III, lo spara e fuggi più avvincente e giocabile del secolo che vi terrá incollati al vostro Super Nintendo.

Avrete di fronte un nemico ben equipaggiato e dotato di armi potentissime.

Ma niente paura: con il vostro arsenale ultramoderno riuscirete ad infliggere all'avversario duri colpi e a portare in salvo gli ostaggi a bordo dei vostri sofisticati mezzi aerei.

Dotato di uno scrolling morbidissimo e di una splendida animazione, Choplifter III è un videogioco che vi assicura azione e divertimento al 100%

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

ocean

SONY
ELECTRONIC PUBLISHING

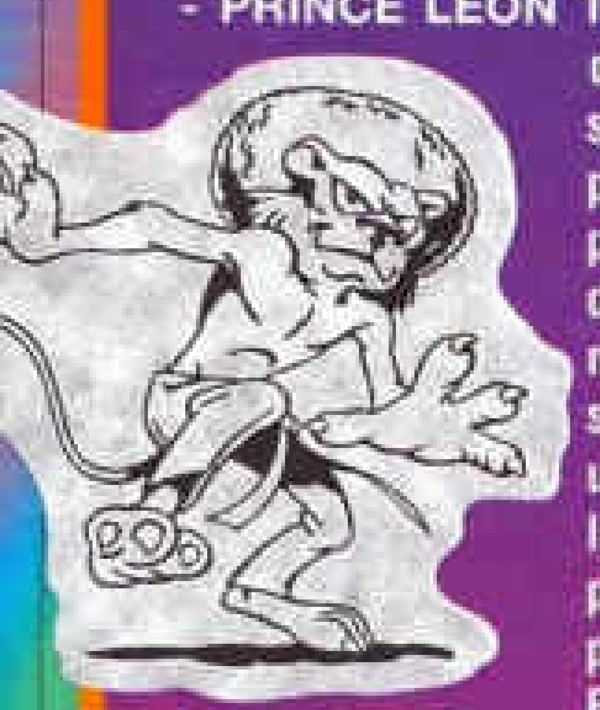
Choplifter III © 1983 Broderbund Software Inc. All Rights Reserved. © 1993 Beam Software PTY Ltd. Sony Electronic Publishing is a trademark of Sony Electronic Publishing Company.

COMBATTENTIBRUTAL...I

Vediamo rapidamente chi sono i vostri possibili combattenti - o concorrenti - in Brutal.

- **KUNG FU BUNNY:** un coniglio, un animale apparentemente inoffensivo in mezzo a tanti feroci predatori, ma nel cui corpo risiede lo spirito di un grande guerriero. Ritiratosi in un monastero dopo essere stato salvato da alcuni monaci, ferito gravemente durante un terribile scontro, Bunny aveva giurato di non combattere più. Ma l'invito è stato molto esplicito: o vieni, o il convento ne subirà le conseguenze.

Motto: Conoscere la paura significa conoscere il coraggio.



- **PRINCE LEON THE LION:** figlio di un Re, futuro signore della propria terra, lottatore pieno di coraggio e di ferocia, Leon non ha saputo resistere all'idea di umiliare gli altri lottatori con la propria tecnica e la propria forza. Esperto di Tan Ku, utilizza ogni parte del proprio corpo nella lotta, compresi i terribili ruggiti che gelano il sangue nelle vene degli avversari. Una volta presa una decisione, niente e nessuno può fare cambiare idea a Leon.

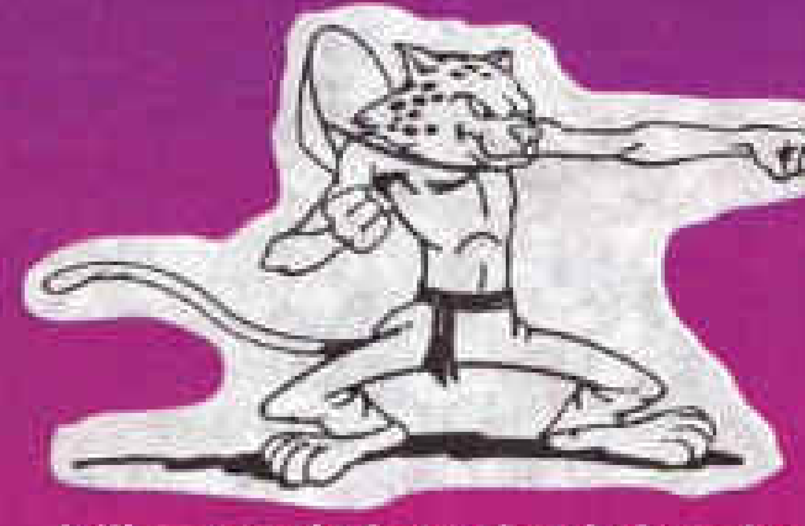
Motto: Ho un unico giudice: il mondo!

- **RHEI RAT:** se un coniglio in mezzo ad avversari così temibili sembra fuori posto, cosa dire di un topo? Eppure l'agilità e la velocità fanno di questo lottatore, esperto di Thai Boxing, un avversario agguerrito e temibile. Lottatore professionista, Rhei ha dovuto affinare la propria tecnica per sopravvivere ai numerosi bulli che, approfittando della propria stazza e della sua misera statura, hanno sempre cercato di umiliarlo. Questo lo ha reso duro e chiuso in se stesso, difficile alle amicizie e pronto all'ira, una caratteristica che gli ha precluso molte porte nella vita, malgrado l'ostinazione e la determinazione del piccolo Rhei.

Motto: non disponibile.

- **KENDO KOYOTE:** uno dei lottatori più temibili e potenti, Kendo sfata tutte le leggende sulla vigliaccheria della propria razza. Non aspetta certo che altri predatori lascino avanzi delle prede catturate per potersi sfamare: davanti a lui, qualsiasi animale fugge impaurito. Un vincitore nato, Kendo aveva abbandonato la lotta per dedicarsi al cinema, convinto di potere utilizzare le proprie doti in un modo più sano e proficuo di quello offerto dai combattimenti. Ma ora l'istinto della lotta si è fatto troppo forte per potere resistere: certo, dovrà allenarsi molto duramente per potere tornare agli splendori di un tempo, ma lui sa di essere il più forte.

Motto: sono TORNATO!!!



- **TAI CHEETAH:** per Tai Cheetah, la lince, la lotta non è un'arma fine a se stesa. Lottare è conoscere se stessi, conoscere il proprio corpo, divenire un tutt'uno con le forze che ci circondano. Combattente eccezionale, Tai non lotta per vincere: ha già vinto la propria lotta con la vita. Ma una cosa deve ancora dimostrare, a sé e al mondo: di potere battere l'arrogante Kendo Koyote, il simbolo di tutto ciò contro cui ha lottato, il suo allievo che ha abbandonato la strada della saggezza per quella della gloria.

Motto: Insegnare a qualcuno significa essere responsabili delle sue azioni.

- **IVAN BEAR:** potente, imbattibile, dotato della determinazione necessaria per abbattere qualsiasi ostacolo, Ivan ha sempre sognato di avere la possibilità giusta per diventare un grande campione. Ma chi oserebbe sfidare un Grizzly capace di sollevare una tonnellata di ferro con una sola mano? Così la sua vita è trascorsa al servizio dell'esercito russo; ma questo prima dell'arrivo di una lettera molto particolare, una lettera che lo invitava a partecipare ai campionati mondiali di lotta. L'occasione della sua vita.

Motto: Potrai riposare quando sarai morto.

- **FOXY ROXY (INDHRA PRASHMET):** una figura sinuosa e affascinante, una volpe dai grandi occhi e il corpo perfetto. Ma dietro a questa docile apparenza, Foxy nasconde la forza di un uragano. Il motivo che la spinge a combattere non è da ricercarsi nella sete di violenza o nel puro desiderio di dare prova della propria abilità: la dolce Foxy è segretamente innamorata di Dali Llama, e per lui è disposta a lottare fino all'ultimo respiro.

Motto: Prendersi cura degli altri è la più grande delle gioie.

- **THE PANTHA:** una figura misteriosa, avvolta da un mantello, il volto oscurato da un largo cappuccio, The Pantha costituisce un avversario formidabile grazie alla sua conoscenza delle arti arcane. La sua forza interiore è tale da permettergli di proiettare scariche di energia all'esterno del proprio corpo, colpendo gli avversari senza bisogno di toccarli.

Motto: La forza interiore è più importante della morale.

- **DALI LLAMA:** il signore di tutti i combattenti, il più formidabile, l'imbattibile maestro. Cos'altro dire di lui? Provate a batterlo, e scoprirete la sua ira!!!

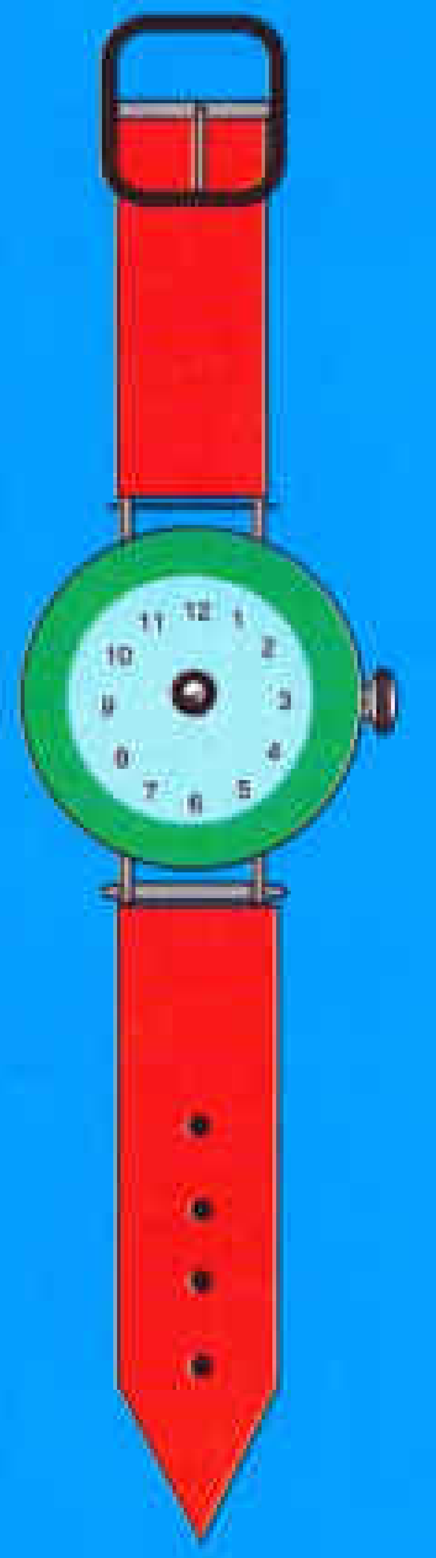
gioco: per riuscire ad avere un combattimento sufficientemente rapido è necessario scegliere la massima velocità (Turbo Nutter), e ancora si è ben lontani dagli

standard di Street Fighter 2. La giocabilità è complessivamente buona, con una discreta varietà di personaggi a disposizione, mentre la longevità viene senza dubbio incrementata dal desiderio di giocare utilizzando il Dali Llama in persona (disponibile per coloro che hanno completato il gioco partendo da Cintura Nera).
Divertente, ben fatto e originale: una buona alternativa ai soliti titoli.

Andrea Fattori

MEGA-CD	
GRAFICA + ottima definizione + buone animazioni	90
SONORO + buoni effetti + grande musica	93
GIOCABILITÀ + ben strutturato - un po' lento	89
LONGEVITÀ + molto vario + ben bilanciato	92
GAMETEK	91

NEW GAME



OFFERTISSIMA SUPER MARIO WATCH

L. 49.000

SUPER NINTENDO

ACT RAISER	L. 79.000
AEREO ACROBAT	L. 129.000
AMAZING TENNIS	L. 79.000
ANOTHER WORLD	L. 79.000
ASTERIX	L. 89.000
ALIEN VS PREDATOR (USA)	L. 119.000
ART OF FIGHTING (USA)	L. 149.000
ALADDIN	L. 129.000
ADVENTURE ISLAND (USA)	L. 69.000
AXELAY	L. 49.000
ADDAMS FAMILY 2	L. 79.000
ALIEN REBELS	L. 69.000
ALIEN 3	L. 79.000
ADDAMS FAMILY (USA)	L. 69.000
BATTLETOADS IN	
BATTLEMANIA	L. 89.000
BATTLE CLASH	L. 119.000
BLANCO WORLD CLASS RUGBY	L. 89.000
BULLS VS BLAZERS	L. 89.000
BUBSY THE BOBCAT	L. 79.000
BATTLE GRAND PRIX (USA)	L. 89.000
BEST OF THE BEST	
KARATE (USA)	L. 59.000
BIOMETAL	L. 109.000
BAZZOKA + GIOCHI	L. 69.000
BATMAN RETURNS	L. 99.000
BROWL BROTHER	L. 119.000
CASTELVANIA IV	L. 129.000
CACOMA KNIGHT(JAP)	L. 79.000
CASTELVANIA IV (USA)	L. 79.000
CHOPLIFTER III	L. 119,000
CONGO'S CAPER	L. 79.000
CLAYFIGHTER	L. 129.000
CYBERNATOR	L. 79.000
DEAD DANGE (Picchiaduro)	L. 69.000
DESERT FIGHTER	L. 129.000
DONKEY KONG COUNTRY (Ita)	L. 159.000
DRACULA	L. 69.000
DRAGON	telefonare
DICK ENSPAIKE	
PALLAVOLO (USA)	L. 149.000
DENNIS THE MENACE	L. 149.000
EARTH DEFENCE FORCR	L. 69.000
EXHAUST HEAT F1	L. 79.000
EQUINOX	L. 139.000
FLASHBACK	L. 99.000
F ZERO	L. 69.000
FATAL FURY (USA)	L. 129.000
FINAL FIGHT (USA)	L. 79.000
FINAL FIGHT 2	L. 89.000
FIRST SAMURAI	L. 129.000
FIGHTING SPIRIT	L. 129.000
FATAL FURY II (USA)	L. 149.000
FLINTSTONES	L. 149.000
FLINSTONS THE TREASURE	L. 139.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 119.000
GLI SBULLONATI	L. 119.000
GODS	L. 69.000
GSX II (JAP)	L. 79.000
GOOF TROOP (PIPPO)	L. 99.000
HARLEYS (USA)	L. 79.000
INSPETTOR GADGET (USA)	L. 129.000
IINTERNATIONAL TENNIS TOUR	L. 149.000
ISLAND (USA)	L. 79.000
JOE E MAC (USA)	L. 79.000
JURASSIC PARK	L. 99.000
KENDO RAGE (USA)	L. 149.000
KING ARTHUR WORLD (RPG)	L. 79.000
K.O. GEORGE F. BOXING	L. 59.000
KRUSTY'S FUN HOUSE	L. 69.000
LAST ACTION HERO	L. 99.000
LAWNMOWER MAN	L. 79.000
LETHAL ENFORCERS (USA)	L. 179.000
LESTER THE UNLIKELY (USA)	L. 149.000
LEMMINGS	L. 89.000
LOST VIKINGS	L. 125.000
MAGIC SWORD (RPG)	L. 79.000
MAGICAL QUEST	L. 149.000
MARIO WORLD	L. 89.000
MECHWARRIOR	L. 79.000
METAL MARINES (USA)	L. 149.000
MISTIC QUEST LEGEND	L. 139.000
MUSYA (USA)	L. 79.000
MIAO (JAP)	L. 79.000
MARIO ALL STARS	L. 119.000
MONKEY (JAP)	L. 79.000
MORTAL KOMBAT	L. 89.000
MARIO KART	L. 129.000
MORTAL KOMBAT II	L. 149.000
NIGEL MANSELL RACING	L. 119.000
N.B.A. JAM	L. 129.000
N.B.A. STAR CHALL	L. 69.000
NHL 94 HOCKEY	L. 139.000
N.F.L. FOOTBALL AMERICANO	L. 149.000
NR. NUTZ	L. 149.000
O6 (JAP)	L. 79.000
PARODOUS	L. 79.000
PIRATES DARK WATER	L. 125.000
PLOK (USA)	L. 99.000
PLOK	L. 119.000
POWER RANGER	L. 159.000
PRINCE OF PERSIA	L. 89.000
PUFFI (ITA)	L. 139.000
ROBOCOP 3	L. 79.000
REN E STIMPY (USA)	L. 89.000
RPM RACING (USA)	L. 79.000
RIVAL TURF (USA)	L. 79.000
ROAD RUNNER	L. 69.000
RUN SABER	L. 79.000
R-TYPE (USA)	L. 79.000
SECRET OF MANA	L. 179.000
SECRETOR MANA 2 (Breat fire)	L. 179.000
SIM CITY	L. 89.000
SMART BALL (USA)	L. 79.000
SPECTRE	L. 125.000
STAR TREK (USA)	L. 169.000
STREET FIGHTER 2 TURBO (JAP)	L. 129.000
STRIKE GUNNER	L. 79.000
SUNSET RIDERS (Cow Boy)	L. 79.000
SUPER BATTLETANK	L. 99.000
SUPER BOMBERMAN	L. 79.000
SUPER SWIV (JAP)	L. 79.000
SUPER DOUBLE DRAGON	L. 119.000
SUPER KICK OFF	L. 79.000
SUPER JAMES POND	L. 129.000
SUPER METROID	L. 109.000
SUPER PINBALL	L. 99.000
SUPER PUTTY	L. 133.000
SUPER PROBOTECTOR	L. 89.000
SUPER STREETFIGHT II (USA)	L. 159.000
STREETFIGHTER II	L. 79.000
SUPER ALESTE	L. 89.000
SUPER WIDGET	L. 139.000
STARWING	L. 69.000
STRIKER	L. 149.000
SUPER OFF ROAD (USA)	L. 79.000
SUPER OFF ROAD	L. 89.000
SUPER TENNIS	L. 79.000
SUPER AQUATIC GAMES	L. 119.000
SUPER EMPIRE STRIKES BACK	L. 159.000
SUPER SOCCER	L. 89.000
SUPER ADVENTURE ISLAND (USA)	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER	L. 129.000
SPIDER MAN X-MEN	L. 69.000
SPACE ACE	L. 149.000
SHADOW RUN	L. 149.000
STUNT RACER FX	L. 149.000
SYLVANION (RPG)	L. 69.000
TAZMANIA	L. 89.000
TINY TOONS	L. 79.000
THE ROCKETEER (JAP)	L. 79.000
TENNIS ALICE (JAP)	L. 79.000
TERMINATOR 2	L. 119.000
THE BLUES BROTHERS	L. 99.000
THE SIMPSONS	L. 109.000
TRODDLER (USA)	L. 129.000
THE TERMINATOR (USA)	L. 89.000
TURN AND BURN (USA)	L. 149.000
TURTLES TOURN. FIGHTER	L. 149.000
UN SQUADRON (USA)	L. 79.000
USA ICE KOCKEY (JAP)	L. 79.000
VEEDIOTS (USA)	L. 89.000
VIRTUAL SOCCER	L. 139.000
WORLD HEROES	L. 129.000
WRESTRING	L. 69.000
WINTER OLYMPICS	L. 139.000
WIRCO	L. 79.000
WORLD CUP USA '94	L. 129.000
XARDION (USA)	L. 79.000
XEYW (JAP)	L. 79.000
YOUNG MERLIN	L. 139.000
ZELDA	L. 129.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	L. 99.000

SUPER GAME BOY ITALIANO L. 119.000

Nintendo

BARBIE	L. 69.000
BATTLETOADS DUBLE DRAGON	L. 79.000
BATMAN 1	L. 49.000
BATMAN RETURN THE JOKER	L. 49.000
BATTLETOADS	L. 107.000
BIG FOOT	L. 49.000
BLASTER MASTER	L. 67.000
BLUE SHADOW	L. 79.000
BATTLETOADS	L. 49.000
CASTELVANIA 2	L. 49.000
CASTELVANIA 3	L. 49.000
CRACKOUT	L. 67.000
CHIP'N DALE	L. 120.000
CARTOON WORKSHOP	L. 109.000
CASTELIAN	L. 79.000
DAY OF THUNDER (AUTO)	L. 49.000
DOUBLE DRAGON I	L. 49.000
DOUBLE DRAGON III	L. 45.000
DRACULA	L. 49.000
ELITE	L. 69.000
FAMILY FUN FITNESS	L. 79.000
GARGOILES QUEST 2	L. 49.000
GHOST BUSTERS 2	L. 49.000
HOOK	L. 49.000
INDIANA JONES	L. 89.000
JIMMY CONNORS	L. 89.000
KIRBY'S ADVENTURE	L. 89.000
LEMMINGS	L. 49.000
LITTLE SAMSON	L. 49.000
MARIO & YOSHI	L. 80.000
MEGA MAN 3	L. 49.000
NORTH & SOUTH	L. 89.000
NEW YORK	L. 69.000
NIGEL MANSELL	L. 109.000
OPEL GOLF	L. 59.000
PAPER BOY	L. 49.000
PRINCE OF PERSIA	L. 49.000
Pugsley Scavenger Hunt (Fam. Addams)	L. 89.000
ROLAND	L. 79.000
RAD RACER	L. 69.000
RETURN OF THE EVIL FORCE	L. 49.000
SIDE POCKET	L. 49.000
SMASH TV	L. 69.000
STAR WARS	L. 49.000
STREET GANGS	L. 49.000
SUPER MARIO 3	L. 109.000
SUP. SPIKE V.BALL (Pallavolo)	L. 49.000
THE FLINTSTONES (BLU)	L. 69.000
THE BLUES BROTHERS	L. 69.000
THE SIMPSONS	L. 129.000
TALE SPIN	L. 69.000
TOP GUN	L. 49.000
WORLD WRESTLING	L. 49.000
WORLD WRESTLING	L. 109.000
WIZARD & WARRIORS III	L. 69.000
WWF STEEL CAGE	L. 49.000
ZELDA II	L. 49.000

CONSOLE ACTION SET
NINTENDO 8 BIT + PISTOLA +
2 JOY STICK + 2 GIOCHI
a sole L. 189.000

GAME BOY

ALL STAR CIALLENG	L. 49.000
ALIEN 3	L. 59.000
ADVENTURE ISLAND II	L. 69.000
BUGS BUNNY	L. 49.000
BIONIC	L. 59.000
BATLEDOAS IN RAGNAROK'S	L. 69.000
BATMAN	L. 49.000
BARBIE	L. 54.000
BLADES OF STEEL	L. 68.900
BURGER TIME	L. 66.900
BEST OF BEST	L. 39.000
DARWING DUCK	L. 59.000
DONKEY KONG	L. 69.000
DR. FRANKEN II	L. 69.000
DUCK TALES	L. 75.000
EMPIRE STRIKE BACK	L. 65.000
FIDGET	L. 79.000
GARFIELD	L. 49.000
GAUNTLED II	L. 66.900
HOOK	L. 69.000
ISLAND ADVENTURE	L. 54.000
INDY INDIANA JONES	L. 74.900
JIMMY CONNORS TENNIS	L. 74.900
JOE E MAC	L. 69.000
JOUNGLE BOOK	L. 79.000
JURASSIC PARCK	L. 79.000
KUNG FU	L. 49.000
KIRBY'S DREAM LAND	L. 49.000
KIRBY'S PINBALL LAND	L. 69.000
LOONEY TUNES	L. 59.000
MARIO E YOSHI	L. 49.000
METROID 2	L. 59.000
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	L. 79.000
MICKEY MOUSE	L. 59.000
MERCENARI FORCE	L. 49.000
MEGA MAN IV	L. 77.900
MISTIC QUEST	L. 75.000
MORTAL KOMBAT II	L. 69.000
MARIO LAND 3	L. 73.000
MISSILE COMAND	L. 79.000
NBA ACTION	L. 79.000
NIGEL MANSELL'S	L. 69.000
POPEYE	L. 49.000
PANG	L. 66.000
PAPER BOY 2	L. 66.900
PIRAMIDS OF RA	L. 49.000
POPOLOUS	L. 49.000
POWER RANGER	L. 79.000
PRINCE OF PERSIA	L. 59.000
PUFFI	L. 69.000
RAGIN FIGHTER	L. 73.900
ROBIN HOOD	L. 39.000
SPEEDY GONZALES	L. 54.000
SUMO FIGHTER	L. 59.000
SIDE POCKET	L. 59.000
SPIDER MAN 3	L. 69.000
SNOOPY'S	L. 54.000
SUPER JAMES POND 3	L. 73.000
SUPER MARIO LAND 2	L. 69.000
SPOT	L. 66.900
SPY VS SPY	L. 51.900
SUPER MARIO LAND 3	L. 73.000
SBULLONATI	L. 49.000
SUPER KICK OFF	L. 59.000
THE ADDAMS FAMILY	L. 54.000
TITUS	L. 49.000
TINY TOON	L. 59.900
TIP OFF	L. 73.000
T2	L. 66.900
THE BLUES BROTHERS	L. 69.000
TETRIS 2	L. 78.000
TURTLES III	L. 69.000
TESSERAE	L. 69.000
TETRIS	L. 66.000
TOP RANKING TENNIS	L. 66.000
TRACK E FIELD	L. 69.000
TOP GUN	L. 39.000
TURN AND BURN	L. 49.000
UNIVERSAL SOLDIER	L. 39.000
WERE BACK	L. 49.000
WORLD CUP USA 94	L. 79.000
ZELDA	L. 69.000
ZELDA LINKS	L. 74.000

3DO

DRAGON'S CAIR	L. 149.000
JOHN MADDEN FOOTBALL	L. 149.000
LEMMINGS	L. 149.000
MAD DOG MC CREE	L. 139.000
OCEANS BELOW	L. 139.000
PEBBLE BEACH GOLF LINKS	L. 149.000
SEWER SHARK	L. 149.000
STELLAR 7 DRAXON'S	
REVENGE	L. 149.000
TWISTED	L. 139.000

AMIGA CD32

ALFRED CHICKEN	L. 79.000
CHAMBERS OF SHAOLIN	L. 79.000
DENNIS	L. 79.000
DISPOSABLE HERO	L. 79.000
FIRE FORCE	L. 79.000
FLY HARDER	L. 79.000
INTERNATIONAL KARATE	L. 79.000
JAMES POND 2	L. 79.000
LOTUS TRILOGY	L. 79.000
MICROCOSM	L. 135.000
MEANS ARENAS	L. 79.000
MORPH	L. 79.000
NIGEL MANSELL'S	L. 79.000
NICK FALDOS (GOLF)	L. 89.000
PINBALL FANTASIES	L. 89.000
SPORTS FOOTBAL	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER	L. 79.000
SEEK & DESTROY	L. 79.000
SLEEP WALKER	L. 79.000
TROLLS	L. 79.000
ZOOL	L. 79.000

NEO GEO

BLUES JOURNEY	L. 169.000
BURNING FIGHT	L. 359.000
CYBER-LIP	L. 139.000
CROSSED SWORDS	L. 239.000
EIGHTMAN	L. 259.000
FATAL FURY 2	L. 380.000
JOY JOY KID	L. 139.000
LEAGUE BOWLING	L. 139.000
MUTATION NATION	L. 259.000
NINJA COMBAT	L. 159.000
WORLD HEROES	telefonare
SENGOKU 2	telefonare

Orari d'apertura
dalle 9 alle 12
dalle 14 alle 19

NEW GAME
Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE PIEVE (BS)
TELEFONO 030/8970849 r.a. - FAX 030/8970854

NEW GAME

ORDINARE È FACILE: TELEFONACI OPPURE MANDACI UN FAX

TELEFONO
© 030/8970849 r.a.
FAX
030/8970854

Orari d'apertura
dalle 9 alle 12
dalle 14 alle 19

MEGA DRIVE

ANDREA AGASSI (TENNIS)	L. 79.000
ARCH RIVALS	L. 49.000
ARIEL THE LITTLE MERMAID	L. 69.000
ANOTHER WORLD	L. 69.000
ASTERIX	L. 119.000
ALADDIN	L. 119.000
ALIEN STORM	L. 79.000
ALIEN 3 GENESIS	L. 79.000
ASSAULT SUIT LEYONOS (JAP)	L. 79.000
ALTERED BEAST	L. 79.000
ALISIA DRAGON - GENESIS	L. 79.000
AEREO BASTER	L. 79.000
ARROW FLASH	L. 49.000
ATOMIC RUNNER	L. 49.000
688 ATTACK SUB	L. 79.000
BUSBY	L. 89.000
BATMAN RETURNS	L. 89.000
BOB	L. 79.000
BLADES OF VENGEANCE	L. 109.000
BURNING FORCE	L. 79.000
BONANZA BROS	L. 79.000
BATTLE MANIA (JAP)	L. 79.000
BUCK ROGERS	L. 79.000
BARE KNUCKLE (JAP)	L. 79.000
BATMAN - GENESIS	L. 79.000
CUCK ROCK	L. 79.000
COOL SPOT	L. 105.000
CAPTAN PLANET	L. 109.000
CASTLE OF ILLUSION (TOPOLINO)	L. 109.000
CHAKAN	L. 59.000
CHIKI BOY	L. 49.000
CRACK DOWN	L. 79.000
CURSE (JAP)	L. 79.000
CRACK DOWN	L. 79.000
DUBLE CLUTCH	L. 99.000
DAVIS CUP WORLD TOUR (TENNIS)	L. 119.000
DR. ROBOT NIK'S	L. 114.000
DRACULA	L. 109.000
DRAGON'S FURY	L. 99.000
OUTRUN 2019	L. 79.000
DE CAP ATTACK	L. 69.000
DANGEROUS SEED (JAP)	L. 79.000
DICK TRACY	L. 79.000
DARWING 4081 (JAP)	L. 79.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 89.000
DOUBLE HEADER HOCKEY + FOOTBALL	L. 79.000
DUNE II	L. 149.000
ECCO THE DALPHIN 2	L. 126.000
EMPIRE OF STEEL	L. 89.000
ETERNAL CHAMPIONS	L. 129.000
ESWAT	L. 79.000
EVANDER HOLY FIELD'S BOXING	L. 129.000
ELEMENTA MASTER I (JAP)	L. 79.000
EXMUTANTS	L. 49.000
EX-RANZA (JAP)	L. 49.000
FATAL FURY	L. 79.000
FATAL FURY 2	L. 139.000
FIFA SOCCER	L. 109.000
FATAL LABIRINT	L. 79.000
FANTASIA (TOPOLINO)	L. 119.000
FATMAN (JAP)	L. 79.000
GALAHAD	L. 69.000
GREATEST (BOX)	L. 129.000
GODS	L. 99.000
GREENDOG	L. 89.000
GENERAL CAOS	L. 69.000
GAUNTLET IV	L. 115.000
GLOBAL GLADIATOR	L. 129.000
G-LOC	L. 99.000
GRAN SLAM (TENNIS)	L. 49.000
GHOULS'N GHOST'S	L. 79.000
GOLDEN AXE II - GENESIS	L. 79.000
GOLDEN AXE	L. 79.000
GOLDEN AXE 3	L. 59.000
GADGET TWINS - GENESIS	L. 79.000
GUN SHIP	L. 89.000
GUN STAR HEROES (JAP)	L. 69.000
HIGH SEAS HAVOC - GENESIS	L. 129.000
HAUNTING	L. 119.000
HELL FIRE	L. 69.000
HYPERDUNK (PALLACANESTRO)	L. 139.000
HOOK	L. 79.000
INCREDIBLE HULK	L. 119.000
INSECTOR (JAP)	L. 79.000
JOUNGLE BOOK	L. 129.000
JURASSIC PARK	L. 89.000
JORDAN BROS	L. 89.000
JAMES POND 3	L. 115.000
JAME - GENESIS	L. 79.000
JEWEZ MASTER (JAP)	L. 79.000
JAMES POND II	L. 79.000
JUNGLE STRIKE	L. 89.000
KID CHAMELEON	L. 49.000
KLAX - GENESIS	L. 79.000
KOMBAT (JAP)	L. 79.000
LOTUS II	L. 105.000
LEADER BOARD	L. 79.000
LAST BATTLE	L. 79.000
LETHAL ENFORCER	L. 169.000
LHX ATTACK CHOPP.	L. 69.000
MORTAL KOMBAT	L. 89.000
MIG 29	L. 129.000
MAZIN WARS	L. 79.000
MUHAMMAD ALI	L. 129.000
MICHAEL JACKSON'S	L. 79.000
MICROMACHINE	L. 119.000
MONSTER LEAR	L. 79.000
MORTAL KOMBAT II	L. 139.000
NIGEL MANSELL'S - GENESIS	L. 99.000
N.B.A. JAM	L. 89.000
NHL '94 HOCKEY	L. 149.000
OUTRUNNERS	telefonare
PIRATES - GENESIS	L. 136.000
PHELIOS (JAP)	L. 79.000
PUGGSY	L. 69.000
ROLLING THUNDER 3	L. 139.000
ROCKET KNIGH ADVENTURES	L. 109.000
ROBOCOP TERMINATOR	L. 119.000
RAMBO III	L. 79.000
ROAD RUSH	L. 79.000
STREETS OF RAGE 3	L. 89.000
SONIC 3	L. 139.000
SPLATTER HOUSE 3 - GENESIS	L. 144.000
SONIC SPINBALL	L. 129.000
SONIC	L. 89.000
STREET FIGHTER II	L. 129.000
SUPER MONACO GP. II (JAP)	L. 79.000
SUPER XYDLDE	L. 79.000
SONIC 2	L. 129.000
SPIDER-MAN	L. 79.000
SHADOW OF THE BEAST	L. 79.000
SNAKE RATTLE'N ROLL	L. 104.000
SUPER-MAN	L. 99.000
STRIDER	L. 49.000
SIDE POCKET	L. 79.000
SKITCHIN	L. 59.000
SPLATTER HOUSE 2	L. 49.000
SUPER HANG ON	L. 49.000
SUPER REAL BASKETBALL	L. 109.000
SUPER SHINOBY 2	L. 69.000
SUPER STREET FIGHTER	L. 149.000
SUPER TUNDER BLADE (JAP)	L. 79.000
TERMINATOR 2	L. 49.000
THE LOST VIKINGS - GENESIS	L. 119.000
TURTLES TOURNAMENT FIGHTER	L. 129.000
THE OTTIFANTS	L. 109.000
TURBO OUTRUN	L. 109.000
THE FAERY TALE	L. 79.000
THE TERMINATOR	L. 49.000
THE FLINTSTONES	L. 96.000
TALESPIN	L. 49.000
TOE JAM & EARL	L. 124.000
TURTLES THE HYPERST ONE HEIST	L. 109.000
TOKI - GENESIS	L. 79.000
THE SUPER SHINOBI	L. 79.000
TUNDER FORCE II	L. 79.000
THE REVENGE OF SHINOBI	L. 79.000
THE GREAT WALDO SEARCH - GENESIS	L. 79.000
TEASURE LAND (JAP)	L. 79.000
ULTIMATE SOCCER	L. 115.000
VIRTUA RACING	L. 149.000
WINGS OF WOR	L. 79.000
VIRTUAL PINBALL	L. 109.000
VJ BOY	L. 79.000
WONDER BOY	L. 49.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	L. 99.000
X-MEN	L. 89.000
THE REVENGE OF SHINOB	
STREET OF RAGE	L. 69.000
GOLDEN AXE	

GAME GEAR

AGASSI TENNIS	L. 81.000
ALESTE II	L. 59.000
ARIEL THE LITTLE MERMAID	L. 79.000
ALIEN SYNDROME	L. 66.900
ARIAL ASSAULT	L. 66.900
ALIEN III	L. 49.000
ALADDIN	L. 89.000
BATMAN RETURNS	L. 79.000
BOXING	L. 49.000
CLIFFHANGER	L. 79.000
CHUCK ROCK	L. 49.000
CRISTAL WARRIORS	L. 49.000
CHAKAN	L. 49.000
CHOPLIFTER III	L. 89.000
DEVILISH	L. 66.900
DRAGON CRISTAL	L. 66.900
DRACULA	L. 76.000
ECCO TEH DOLPHIN	L. 79.000
FOOTBALL	L. 49.000
GLOBAL GLADIATORS	L. 79.000
GP RIDER	L. 79.000
HALLEY WARS	L. 49.000
INCREDIBLE HULK	L. 89.000
INDY	L. 69.000
JOUNGLE BOOK	L. 76.000
JURASSIC PARK	L. 79.00
LAST ACTION HERO	L. 79.000
MORTAL KOMBAT	L. 79.000
MORTAL KOMBAT II	L. 79.000
MICROMACHINE	L. 89.000
N.B.A. JAM	L. 89.000
OLIMPIC GOLD	L. 59.000
PAC-MAN ATTACK	L. 79.000
POPILS	L. 66.900
PANIC FACTORY	L. 66.900
PUTTER GOLF	L. 49.000
PINBAL DREAM	L. 82.000
ROAD RASH	L. 79.900
SUPER MAN	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER	L. 79.000
SLIDER	L. 66.900
SONIC 2	L. 49.000
SUPER KICK OFF	L. 79.000
SONIC CHAOS	L. 79.000
SUPER SMASH	L. 66.900
SPACE HARRIER	L. 49.000
SOLITAIRE POKET	L. 49.000
SPEEDTRAP	L. 79.000
STAR WARS	L. 69.000
STREET OF RAGE	L. 59.000
THE SIMPSON	L. 66.900
TOM AND JARRY	L. 76.000
T2	L. 79.000
WINBLEDON	L. 79.000
WOODY POP	L. 66.900
WINTER OLIMPICS	L. 76.000
WORLD CUP USA '94	L. 89.000

MASTER SISTEM

ACTION FIGHTER	L. 59.900
ANDREA AGASSI	L. 96.000
ALIEN STORM	L. 49.000
BACK FUTURE II	L. 59.900
BATMAN RETURNS	L. 49.000
CHAMPIONS EUROPE	L. 59.900
CHASE HA	L. 49.000
FANTASY ZONE	L. 59.900
FORGOTTEN WORLD	L. 49.000
GAUNTLET	L. 69.000
G-LOC	L. 49.000
HEROES OF THE LANCE	L. 49.000
IMPOSSIBLE MISSION	L. 59.900
INCREDIBLE HULK	L. 89.000
JAMES BOND 007	L. 49.000
JUNGLE BOOK	L. 69.000
MASTER OF BARKNES	L. 69.000
MICHAEL JACKSON'S	L. 49.000
MICROMACHINES	L. 89.000
NEW ZELAND STORY	L. 49.000
PAC MANIA	L. 49.000
PAPERINO	L. 59.000
PREDATOR 2	L. 49.000
PIT FIGHTER	L. 49.000
POPOLOUS	L. 49.000
RAMPART	L. 49.000
ROAD RASH	L. 99.900
RAMBO III	L. 49.000
ROBOCOD (JAMES POND II)	L. 59.000
RITORNO AL FUTURO 3	L. 49.000
R-TYPE	L. 49.000
SHINOBI	L. 49.000
SUPER SPACE INVADERS	L. 59.900
SUPER KICK OFF	L. 49.000
STRIDER II	L. 59.000
SHOOTING GALLERY	L. 79.000
SMASH HITS	L. 59.900
SMASH TV	L. 49.000
SPEEDBALL 2	L. 69.000
SUPER SPACE INVADERS	L. 59.900
SONIC 2	L. 96.000
STREETS OF RAGE	L. 89.000
STAR WARS	L. 59.000
TENNIS ACE	L. 89.000
TERMINATOR	L. 49.000
THE NINJA	L. 49.900
THE SECRET OF SHINOBI	L. 49.000
TOPOLINO	L. 59.000
TRANSBOT	L. 49.000
XENON 2	L. 69.000
WONDER BOY	L. 49.000
ZILLION II	L. 59.900

MEGA CD

ARCADE COLLECTION	L. 109.000
BATMAN RETURNS	L. 119.000
CLIFFHANGER	L. 139.000
CHUCK ROCK	L. 109.000
DOUBLE SWITCH	L. 136.000
JAGUAR XJ 220	L. 109.000
JURASSIC PARK	L. 146.000
MAD DOG MC CREE	L. 149.000
MICROCOSM	L. 129.000
PRINCE OF PERSIA	L. 109.000
ROBO ALESTE	L. 109.000
RACING ACES	L. 99.000
SPIDER-MAN	L. 129.000
SEWER SHARK	L. 129.000
STELLAR FIRE	L. 129.000
WONDER DOG	L. 114.000

NEW GAME - Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE PIEVE (BS)

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

Adesso vi racconto come si fa a perdere tutti i denti prima di arrivare al vostro decimo compleanno.

Tanto per incominciare una domanda: avete mai provato a mangiare quell'enormità gommosa che risponde al nome di Super BigBabol? Se la risposta è negativa, beh, meglio per voi, se invece siete stati tanto audaci da sfidare la fortuna, probabilmente non vivrete tanto a lungo da raccontarlo (a meno di una protesi dentaria). Questo particolare tipo di gomma da masticare (più che altro gomma che tenterete di masticare), è qualcosa di enorme, indescrivibile, immangiabile (a meno di non dividerla in piccoli frammenti, ma a questo punto il bisturi o meglio la sega circolare, si rendono necessari), figuratevi che il povero Giancarlo è riuscito a massacrare i suoi già malridotti denti nel tentativo di macinare l'immenso gommone rosa... potete immaginare la terribile puzza di fragola che circolava per la redazione, senza contare il terrore che la cicca sfuggisse dalla bocca del povero redattore e cadesse sulla moquette (nuova di pacca), con tutte le orrende conseguenze che ne potevano seguire.

Ovviamente l'aver mangiato quell'orrida gomma provocò nell'oscido Giancarlo un mutamento a dir poco spaventoso, nel giro di pochi giorni la sua massa corporea raggiunse dimensioni assurde, mentre il suo cervellino si riduceva a una noce (tipo quello dello stegosauro), in poche parole divenne un bambino grasso.

Non vi dico le conseguenze, incominciò a impiastrare la redazione di caramelle, Nutella e pasticcini alla crema; a questo punto la nostra pazienza raggiunse il limite, così decidemmo di mandarlo in missione segreta sul pianeta Grool, dove avrebbe trovato altri bambini della sua stazza (questo sì che vuol dir essere radicali!).

Su quel pianeta gli esseri grassi (i groolliani) erano stati catturati e schiavizzati da un tizio di nome Kat, il quale li ha democraticamente messi a lavorare in una miniera notte e giorno, tanto per smaltire il lardo (ma si può, ma proprio a me dovevano assegnare questo gioco? Io non voglio aiutare i Groolliani!!! Devono morire!). Bene, probabilmente a voi non interesserà nulla, ma sul pianeta troverete ad aiutarvi anche un simpatico cane (grasso anche lui, tant'è che non sono proprio sicuro che si tratti di un esponente della razza canina), il quale vi permetterà di compiere una serie di azioni altrimenti impossibili. Il vostro amico vi potrà scagliare verso l'alto (in questa maniera potrete raggiungere le piattaforme più alte) e una volta convinto (a suon di chewing gum, tanto per cam-

biare) potrete addirittura cavalcarlo e sparare palloni (indovinate un po' di quale materiale).
Dovete comunque tener conto che il vostro scopo primario in ogni stage sarà quello di trovare l'uscita, ma purtroppo per passare un livello dovrete necessariamente portarvi dietro il vostro amico-cane, il quale non è propriamente un concentrato d'intelligenza. Figuratevi che talvolta per farlo proseguire dovete letteralmente prenderlo a calci nel sedere (viva i giochi educativi), alla faccia della comprensione e dell'amore verso gli animali.
D'altronde non vi restano molte alternative, infatti il vostro amico a quattro zampe (che poi cammina, non si capisce bene come, in posizione eretta e come un velociraptor) è totalmente incapace di saltare oltre un certo livello (a meno di non fargli mangiare tre chewing gum) e quindi va "lanciato" verso delle rampe che gli permettano di raggiungere vette sempre più alte. Come nei più classici giochi di questo genere, non mancano tutta una serie di nemici, impegnati nell'impedirvi di passare i vari stage, tra i quali vale la pena di citare le anatre con le mazze da baseball (no, non sono imparentati con i tizi visti ne "I Guerrieri della Notte"), che respingeranno colpo su colpo ogni tentativo d'attacco da parte vostra; il consiglio è quindi di colpirle alle spalle (non è dignitoso, ma funziona).
Come avrete avuto modo di leggere, questo gioco non si annovera certamente fra i più originali di tutti i tempi: riprende infatti una formula già vista un milione di volte e aggiunge qualche elemento carino giusto per rendere un po' più vivace l'azione; la possibilità di utilizzare un secondo personaggio non è male e aggiunge sicuramente qualcosa a un gioco che altrimenti non avrebbe molto da dire, del resto sul Megadrive sono usciti (e usciranno, dato che i mesi invernali sono i più fiorenti) decine e decine di giochi simili, viene lecito domandarsi se era il caso di lanciarne un altro. Non dico che questo Bubble and Squeak sia un brutto gioco, tutt'altro, del resto offre una grafica abbastanza colorata e uno stile sicuramente indirizzato verso un pubblico abbastanza acerbo (e mi sto riferendo ai bambini), d'altra parte non posso fare a meno di notare come la versione Amiga risultasse migliore sotto questo punto di vista e proprio non si capisce il motivo che ha spinto i grafici a rendere gli sprite così "grassocci" e i fondali così carichi di colori eccessivamente saturi.
Mah, se proprio volete saperlo questo Bubble and Squeak non mi ha impressionato, non vedo proprio cosa potrebbe spingervi a desiderare un gioco che sa di "già visto" e che sinceramente non ha proprio nulla di caratteristico o di eccezionale.

TMB

RAFFO

Che nervi, ma come si fa ad avere voglia di salvare un essere così imbecille? Non so se avete già letto la recensione del bambino grasso, comunque sappiate che quella cosa azzurra che sta vicino allo sprite principale nelle foto, è un imbecille; e questo mi basta per considerare tale anche il gioco.
Le parti grafiche e sonore in effetti potrebbero anche andare, ma vi garantisco che dopo poche partite prenderete a scarpate quel puffo venuto male. Giudizio tecnico: questo gioco ha la capacità di far diventare sadico il giocatore.

MEGADRIVE	
GRAFICA + Fumettosa - Colori un po' impastati.	82
SONORO + Nella media	80
GIOCABILITÀ + Inizialmente divertente - Scheda di gioco vecchia	83
LONGEVITÀ - Presto vi stancherete - Abbastanza ripetitivo	75
SUNSOFT	79

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

SUPER OFFERTE

FAX 051-344.906 o 345.100

GIOCHI PER MEGA CD					
			STELLAR 7	L.	49.000
AFTER BURNER 3	L.	59.000	CLIFFHANGER	L.	49.000
SPIDERMAN VS KINGSPIN	L.	59.000	BILL WALSH FOOTBALL	L.	69.000
DRACULA	L.	69.000	CHUCK ROCK 2	L.	49.000
WWF STEEL CAGE	L.	69.000	JURASSIC PARK	L.	39.000
NFL FOOTBALL	L.	49.000	MICROCOSM	L.	69.000
RACING ACE	L.	69.000	DRAGON'S LAIR	L.	115.000
TERMINATOR	L.	69.000	NHL PA HOCKEY 1994	L.	99.000
PUGGSY	L.	49.000	GROUND ZERO TEXAS	L.	129.000
MANSION	L.	59.000	TERZA GUERRA MONDIALE	L.	99.000
REVENGE OF NINJA	L.	59.000	SILPHEED	L.	115.000
LETHAL ENFORCERS	L.	99.000	REVENGE OF NINJA	L.	89.000
CHUCK ROCK	L.	29.000	RISE OF THE DRAGON	L.	99.000
COBRA COMMANDO	L.	29.000	WING COMMANDER	L.	49.000
SEWER SHARK	L.	29.000	AX 101	L.	69.000
PRINCE OF PERSIA	L.	49.000	DARK WIZARD	L.	79.000
WOLFCHILD	L.	59.000	HEAVENLY SIMPHONY	L.	109.000
JAGUAR XJ220	L.	49.000	FIFA INTERNAT.SOCCER	L.	99.000
SHERLOCK HOLMES 2	L.	59.000	REBEL ASSAULT	L.	109.000
DOLPHIN	L.	39.000	VAY (LUNAR 2)	L.	119.000
ROBO ALESTE	L.	59.000	TOMCAT ALLEY	L.	109.000
THUNDER HAWK	L.	59.000	SENSIBLE SOCCER	L.	99.000
MONKEY ISLAND	L.	69.000	EYE OF THE BEHOLDER	L.	109.000

PANASONIC 3D0 - OFFERTA OTTOBRE L. 999.000 CON 3 GIOCHI

INTERFACCIA SCART PROFESSIONALE
E
3D0 SYSTEM versione PAL
DIPSONIBILI

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIMISSIME NOVITA' IN ASSOLUTA ANTEPRIMA. TELEFONA OGGI STESSO!

SUPER OFFERTA

GAMEBOY + TETRIS L. 139.000
GAMEBOY + KIRBY'S DREAMLAND L. 125.000
GAMEBOY+MORTAL COMBAT 2 L.159.000

MEGA OFFERTA

NBA JAM PER GAMEBOY L. 55.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

SUPERNINTENDO EUROPEO PAL

FAX 051-344.906 o 345.100

L. 119.000

L. 75.000

L. 63.000

L.125.000

L. 79.000

L. 75.000

L.135.000

L.135.000

L.135.000

L. 95.000

L. 72.000

L. 62.000

L. 135.000

L. 72.000

L. 86.000

L. 69.000

L. 115.000

L. 69.000

SUPERNINTENDO EURO - PAL

\+ SUPER MARIO WORLD + SUPER MARIO ALL STARS = 5 GIOCHI!!!

299.000

IVA COMPRESA

OGGI DISPONIBILE ANCHE IN VERSIONE ITALIANA LIT. 149.000

VERSIONE AMERICANA LIT. 129.000

IL PRIMO GIOCO PER SUPERGAMEBOY!

UTILIZZABILE SUL GAMEBOY (in bianco e nero) e sul SUPERNINTENDO (256 COLORI!!!!)

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

95

GIOCATORI 1/2
LIVELLI
LIVELLI DI DIFFICOLTA'

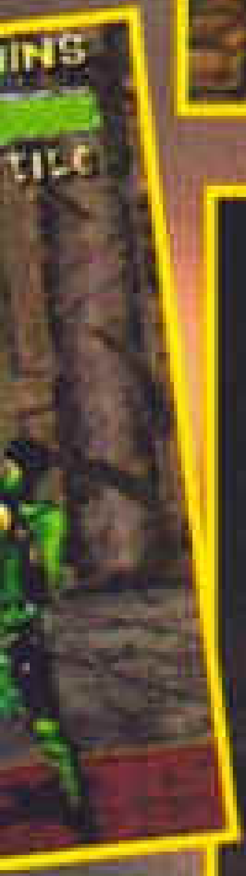
Bene, bene, bene, finalmente siamo riusciti ad avere per le mani 'sto simpatico beat 'em up, e una cosa ve la voglio dire subito: c'è il sangue.

Come al solito, quando si ha a che fare con picchiaduro di un certo calibro, tutti vogliono metterci un commento, poi bisogna fare i vari box con i personaggi e le mosse; e alla fine lo spazio per dire cavolate non lo si trova mai; peccato, perché oggi ero in vena (non per niente mi dicono che riesco a intrufolarmi dappertutto).

MORTAL KOMBAT II™

BDM

Davvero carino questo Mortal Kombat 2. Lo ritengo ancora inferiore all'innominabile gioco Capcom, ma è innegabile che la Acclaim abbia fatto decisamente un ottimo lavoro, di gran lunga superiore a quello portato a termine per il primo MK. E poi signori miei abbiamo quintalate di sangue che sgorgano beatamente dagli arti dei combattenti, lottatori segreti, fatality, babality, friendship ecc. Insomma MKII è pieno di roba da vedere e di trovate geniali. La giocabilità è ottima e le digitalizzazioni sono realizzate magistralmente bene. In definitiva Mortal Kombat II è bello e violento e fa venire un prepotentissimo istinto videoludicomicida. Compratelo!



Direi quindi di passare subito a prendere in esame le differenze che si sono verificate dal primo episodio a questa seconda fatica della Acclaim, distribuita a livello nazionale da Computer One di Bologna: innanzitutto i personaggi selezionabili sono 12 contro i sette

MA

Pur restando fedele a SFII, devo ammettere che 'sto Mortal Kombat 2 mi ha davvero impressionato. Il livello della realizzazione tecnica è elevato, la qualità grafica indiscutibile e il sonoro davvero accattivante. Inoltre, la giocabilità è nettamente migliorata rispetto al primo episodio (anche se la parata sul pulsante è davvero scomoda, e non mi interessa se anche il coin-op è così). C'è da dire però che in fatto di opzioni quelli della Acclaim non hanno imparato nulla: c'è solamente la possibilità di iniziare a giocare e di regolare il livello di difficoltà - un po' poco, francamente.

del primo, e già qui le cose si fanno più interessanti (poi magari salterà fuori qualche cheat mode per poter utilizzare anche i boss).
Per quanto riguarda l'aspetto tecnico, il gioco è fatto veramente bene, infatti è di una somiglianza paurosa al coin-op, il che non può fare che piacere ai fan della sala giochi.
Le animazioni sono indubbiamente fluide, come del resto è fluido anche lo scrolling; in più Mortal Kombat 2 mi è parso parecchio più veloce e tecnico rispetto all'1.
Il sonoro rimane abbastanza nella media, con dei parlati digitalizzati poco comprensibili, ma con delle musiche abbastanza orecchiabili.
Infine la giocabilità mi ha lasciato un po' perplesso: certo, è molto divertente, ma sinceramente mi è sembrato un po' troppo difficile... Anzi, a volte è quasi frustrante (in ogni caso non si perde mai la voglia di arrivare alla fine); come al solito, comunque, giocare in due è veramente uno spasso, specialmente se si sanno le fatality.
Il gioco secondo me merita di essere quantomeno preso in considerazione, anche se naturalmente le mie preferenze rimangono a Super Street Fighter 2.
Ecco fatto, credo di non essere mai stato tanto stringato in una recensione; in compenso vi ho fatto una tabella delle mosse lunga mezzo chilometro... Divertitevi!!!

Raffaele Sogni

SUPER NINTENDO	
GRAFICA +Virtualmente identica al coin-op. +Digitalizzata molto bene.	97
SONORO +Musiche d'ambiente. -Parlati digitalizzati malfatti.	88
GIOCABILITA' -Difficile quanto il coin-op. +In due è troppo divertente.	93
LONGEVITA' +Prima di finirlo lo farete vedere ai vostri figli... +I quali ci giocheranno con gli amici.	95
ACCLAIM	95

COSI' E' PIU' FACILE FARE DEL MALE

Nell'144 sono stato sommerso da centinaia di domande tutte uguali: "Come si fanno le fatality e le mosse di Mortal Kombat 2?". Ebbene, con questo box chiudiamo la questione definitivamente, ok?

LIU KANG

BOLLA ALTA: avanti, avanti e pugno alto.
BOLLA BASSA: avanti, avanti e pugno basso.
CALCIO VOLANTE: avanti, avanti e calcio alto.
CALCIO DI RITORNO: tenere premuto il tasto del calcio basso e poi rilasciare.
FATALITY 1: giù, avanti, indietro, indietro e calcio alto.
FATALITY 2: premere block (il tasto R o L del joypad), fare un giro completo (partendo dall'alto) in senso antiorario e mollare block.
FATALITY 3: giù, giù, avanti, giù, avanti, giù, indietro e pugno alto.
BABALITY: giù, giù, avanti, indietro e calcio basso.
FRIENDSHIP: avanti, indietro, indietro, indietro e calcio basso.

KUNG LAO

TELEPORTO: giù e rilasciare subito la manopola.
LANCIO DEL CAPPELLO: indietro, avanti e pugno basso.
CALCIO PROIETTILE: giù e calcio alto all'apice di un salto.
VORTICE: su, su e calcio basso (per continuare a girare, premere ripetutamente il calcio basso).
FATALITY 1: tenere premuto block, avanti, avanti, avanti e calcio basso (non essere troppo vicini all'avversario).
FATALITY 2: indietro, indietro, avanti, avanti e calcio basso. (Per trasformare l'avversario in un bambino).
FATALITY 3: tenere premuto block, su, su, pugno alto e pugno basso.
FATALITY 4: tenere premuto block, su, su, su, su, pugno basso e pugno alto.
BABALITY: indietro, indietro, avanti, avanti e pugno basso.
FRIENDSHIP: indietro, indietro, avanti, avanti e pugno alto.

JOHNNY CAGE

FIAMMA VERDE (BASSA): mezza luna da indietro verso avanti e pugno basso.
FIAMMA VERDE (ALTA): mezza luna da indietro verso avanti e pugno alto.
CALCIO OMBRA: indietro, avanti e calcio basso.
MONTANTE OMBRA: indietro, giù, indietro e pugno alto.
COLPO BASSO: block e pugno basso.
FATALITY 1: giù, giù, avanti, avanti e pugno basso.
FATALITY 2: avanti, avanti, giù e su.
FATALITY 3: giù, giù, giù, avanti, avanti, giù, avanti e pugno alto.
FATALITY 4: avanti, avanti, giù, su, giù, pugno basso, calcio basso e block.
BABALITY: indietro, indietro, indietro e pugno alto.
FRIENDSHIP: giù, giù, giù e calcio alto.

REPTILE

SPUTO ACIDO: avanti, avanti e pugno alto.
PALLA ENERGETICA: indietro, indietro, pugno alto e pugno basso.
INVISIBILITA': su, su, giù e pugno alto.
SCIVOLONE: indietro, block, pugno basso e calcio basso.
FATALITY: indietro, indietro, giù e pugno basso.
BABALITY: giù, indietro, indietro e calcio basso.
FRIENDSHIP: indietro, indietro, giù e calcio basso.

SUB ZERO

CONGELAMENTO PROFONDO: giù, giù/avanti, avanti e pugno basso.
CONGELA-SUOLO: giù, giù/indietro, indietro e calcio basso.
SCIVOLONE: indietro, block, pugno basso e calcio basso.
FATALITY 1: avanti, avanti, giù, avanti, avanti e pugno alto.
FATALITY 2: tenere premuto block, avanti, avanti, indietro, indietro, lasciare block, pugno alto e pugno basso.
FATALITY 3: avanti, avanti, giù e calcio alto.
FATALITY 4: avanti, giù, avanti, avanti e pugno alto.
BABALITY: giù, indietro, indietro e calcio alto.
FRIENDSHIP: indietro, indietro, giù, calcio basso e calcio alto:

SHANG TSUNG

FIAMME: indietro, indietro e pugno alto. (Uno)
FIAMME: indietro, indietro, avanti e pugno alto. (Due)
FIAMME: indietro, indietro, avanti, avanti e pugno alto. (Tre)
TRASFORMAZIONI:
LIU KANG: indietro, avanti, avanti e block.
KUNG LAO: indietro, giù, indietro e calcio alto.
JOHNNY CAGE: indietro, indietro, giù e pugno basso.
REPTILE: block, su, giù e pugno alto.
SUB ZERO: avanti, giù, avanti e pugno alto.
KITANA: block, block e block.
JAX: giù, avanti, indietro e calcio alto.
MILEENA: tenere premuto il pugno alto per due secondi e rilasciare.
BARAKA: giù, giù e calcio basso.
SCORPION: su e su.
RAYDEN: giù, indietro, avanti e calcio basso.
FATALITY 1: tenere premuto block, calcio alto, calcio alto, calcio alto, calcio alto e calcio alto.
FATALITY 2: tenere premuto block, su, giù, su, lasciare block e calcio basso.
FATALITY 3: tenere premuto il calcio alto per tre secondi.
BABALITY: indietro, avanti, giù e calcio alto.
FRIENDSHIP: tenere premuto block, indietro, indietro, indietro, giù, indietro, lasciare block e calcio alto.

KITANA

COLPO DI VENTAGLIO: pugno alto e indietro.
LANCIO DEL VENTAGLIO: avanti, avanti, pugno alto e pugno basso.
ALZATA DI VENTAGLIO: indietro, indietro, indietro e pugno alto.
PUGNO SPAZZATUTTO: da avanti verso indietro e pugno alto.
FATALITY 1: block, block, block e calcio alto.
FATALITY 2: tenere premuto il calcio basso, avanti, avanti, giù e avanti.
FATALITY 3: avanti, avanti, avanti, indietro, indietro, indietro e calcio basso.
BABALITY: giù, giù, giù e calcio basso.
FRIENDSHIP: giù, giù, giù, su e calcio basso.

JAX

MARTELLATA: tenere premuto il calcio basso per tre secondi.
PRESA: avanti, avanti e pugno basso.
ONDA SONICA: mezza luna in senso orario da avanti e calcio alto.
SPEZZASCHIENA: block mentre si è in aria con l'avversario.
FATALITY 1: tenere premuto il pugno basso, avanti, avanti, avanti e lasciare il pugno basso.
FATALITY 2: block, block, block e pugno basso.
BABALITY: tenere premuto block, giù, su, giù, su e calcio basso.
FRIENDSHIP: giù, giù, su, su e calcio basso.

MILEENA

CALCIO TELEPORTANTE: avanti, avanti e calcio basso.
ATTACCO ROTOLANTE: indietro, indietro, giù e calcio alto.
LANCIARE PUGNALI: tenere premuto il pugno alto per due secondi.
FATALITY 1: avanti, indietro, avanti e pugno basso.
FATALITY 2: block, calcio alto e calcio alto.
FATALITY 3: indietro, indietro, indietro, avanti e calcio alto.
FATALITY 4: tenere premuto il calcio alto per tre secondi.
FATALITY 5: avanti, giù, avanti e calcio basso.
BABALITY: giù, giù, giù e calcio alto.
FRIENDSHIP: giù, giù, giù, su e calcio alto.

BARAKA

COLPO TAGLIENTE: indietro e pugno alto.
SCINTILLA TAGLIENTE: mezza luna in senso orario partendo dal basso e pugno basso.
FURIA TAGLIENTE: indietro, indietro, indietro e pugno basso.
DOPPIO CALCIO: premere tre volte il calcio alto quando si è vicini all'avversario.
FATALITY 1: tenere premuto block, indietro, indietro, indietro e pugno alto.
FATALITY 2: indietro, avanti, giù, avanti e pugno basso.
FATALITY 3: giù, avanti, indietro, giù, avanti, calcio alto e calcio basso.
BABALITY: avanti, avanti, avanti e calcio alto.
FRIENDSHIP: tenere premuto block, su, su, alto, alto e calcio alto.

SCORPION

LANCIA: indietro, indietro e pugno basso.
FINTA: mezzaluna in senso orario partendo da davanti e pugno alto.
ATTERRAMENTO A FORBICE: mezzaluna in senso orario e calcio basso.
LANCIO IN ARIA: block mentre si è in aria con l'avversario.
FATALITY 1: tenere premuto block, su, su, lasciare block e pugno alto.
FATALITY 2: tenere premuto block, giù, giù, su, su, lasciare block e pugno alto.
FATALITY 3: tenere premuto il pugno alto, giù, avanti, avanti e avanti.
BABALITY: giù, indietro, indietro e calcio alto.
FRIENDSHIP: indietro, indietro, giù e pugno alto.

RAIDEN

FULMINE: da giù verso avanti e pugno basso.
SAETTA VOLANTE: indietro, indietro e avanti.
TELEPORTO: giù e su.
SCOSSA: tenere il pugno alto premuto per cinque secondi e poi rilasciare quando si è in piedi davanti all'avversario.
FATALITY 1: avanti, avanti, giù, indietro, avanti e pugno alto.
FATALITY 2: tenere premuto il calcio basso per quattro secondi, lasciare il calcio basso, block e calcio basso.
FATALITY 3: tenere premuto il calcio basso, giù, giù, avanti, avanti, lasciare il calcio basso, calcio basso, calcio basso, calcio basso e calcio basso.
BABALITY: giù, giù, su e calcio alto.
FRIENDSHIP: giù, indietro, avanti e calcio alto.

COMPUTER ONE ®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

SUPERNINTENDO EUROPEO PAL

FAX 051-344.906 o 345.100

L. 145.000	L. 72.000	L. 79.000	L. 79.000	L. 79.000	L. 72.000

L.139.000	L.109.000	L. 59.000	L. 69.000	L. 75.000	L. 75.000

L. 72.000	L. 123.000	L. 129.000	L. 66.000	L.135.000	L.129.000

L.125.000	L. 55.000	L. 65.000	L.139.000	L. 59.000	L. 65.000

L.139.000	L. 66.000	L. 79.000	L. 62.000	L. 72.000	L.125.000

L.119.000	L.149.000	L.119.000	L.119.000	L.139.000	L. 129.000

L. 89.000	L. 79.000	L. 135.000	L. 79.000	L. 72.000	L. 62.000

L.139.000	L. 89.000	L. 93.000	L.135.000	L.149.000	L. 75.000

TUTTI I TITOLI SOPRA ELENCATI FUNZIONANO PERFETTAMENTE SUL SUPERNINTENDO ITALIANO. PER IL SUPERNES USA o JAP OCCORRE L'ADATTATORE UNIVERSALE DA L. 38.000

COMPUTER ONE ®
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina
TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee
MEGADRIVE EUROPEO PAL
F A X
051-344.906 o 345.100
L. 44.000
L. 45.000
L. 59.000
L. 75.000
L. 89.000
L.129.000
L. 95.000
L. 79.000
L. 79.000
L.169.000
L.115.000
L. 69.000
L. 49.000
L. 65.000
L. 79.000
L.119.000
L. 69.000
L. 65.000
L. 49.000
L. 59.000
L. 99.000
L. 49.000
L. 44.000
L. 59.000
L. 89.000
L.129.000
L. 44.000
L. 39.000
L. 66.000
L. 59.000
L. 49.000
L. 49.000
L. 49.000
L. 299.000
SUPER OFFERTA DEL MESE
MEGADRIVE 2 + SONIC 3
SUPER
OFFERTA DEL
MESE
GAMEGEAR +
ALADINO =
L. 229.000
DISPONIBILI TUTTE LE ULTIMISSIME
NOVITA'. TELEFONA SUBITO!
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

85

giocatori	1/2
livelli	-
livelli di difficoltà	4

DINO DINI

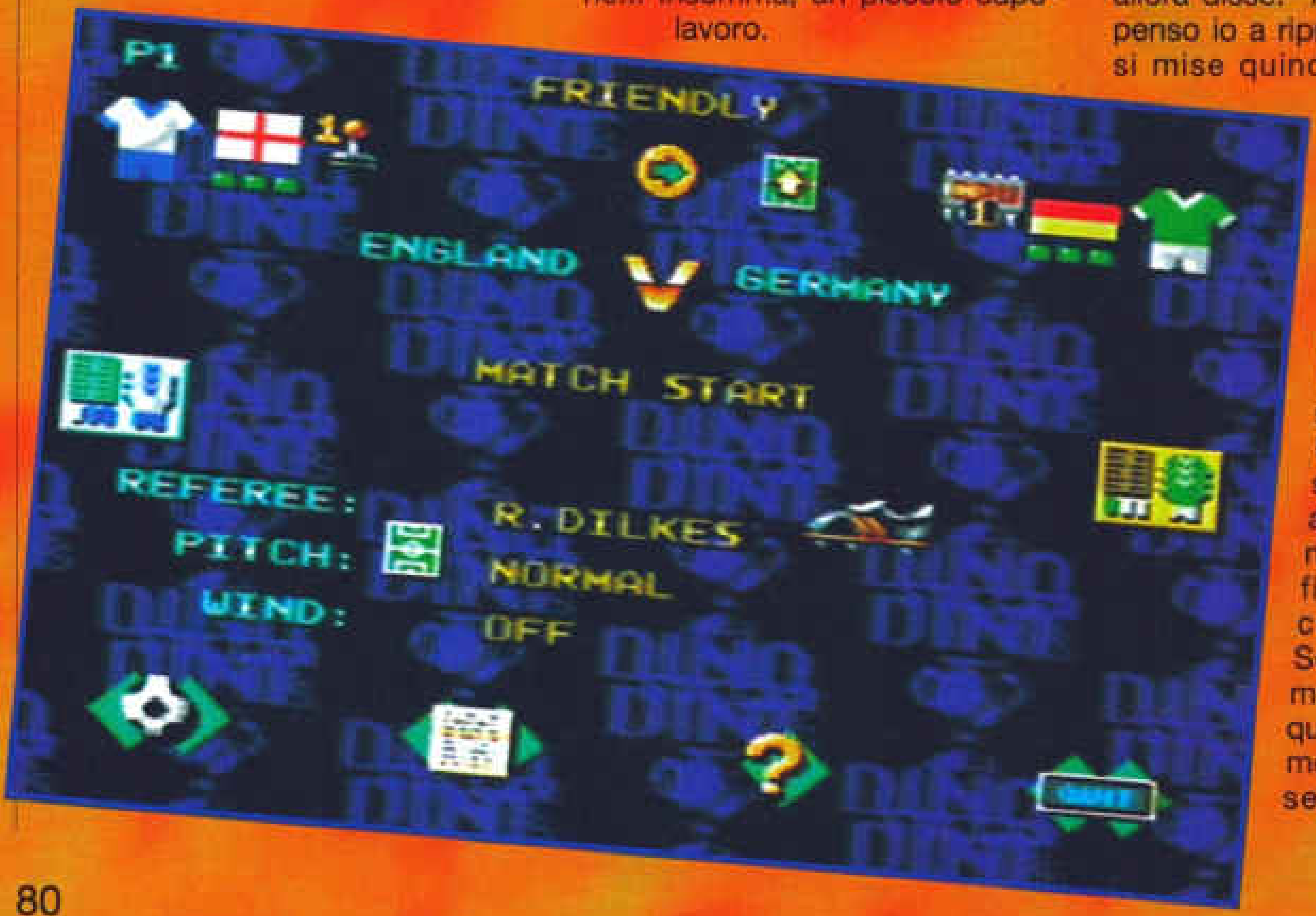
Siete stufi di assistere passivi alle telenovela in TV, volete togliervi dalla testa i vari Beautiful, Topazio, Sentieri, Autostrade e Mulattiere? Benissimo, tanto a volte la videoludica fa di peggio!

Eh sì, sembra proprio una telenovela la storia che ha vissuto il nostro caro Dino Dini; ma andiamo con ordine e vediamo se ci ho capito qualcosa, sapete com'è, mi sono perso qualche puntata... Allora, tutto cominciò quando un signore italo/americano si mise in testa di fare un gioco di calcio che rivoluzionasse il mercato videoludico; il gioco in questione fece la sua comparsa un bel po' di anni fa (ormai credo siano quasi cinque) col fantomatico nome di Kick Off. Questo titolo piacque a tal punto che divenne ben presto il termine di paragone per quel genere di titolo sportivo; allora tutti dissero: "Ehhh, ma che bel gioco che hai fatto, ora facci anche il seguito, così siamo contenti e la sera mangiamo anche il minestrone per far felice la mamma"; Dino Dini (l'italo/americano di cui sopra) allora si commosse e accettò di fare il seguito, ma si promise che sarebbe stato un gioco perfetto.

Passò ancora qualche mese e il capolavoro tanto annunciato saltò fuori; in effetti era veramente un gran gioco (non per il sottoscritto, ma il motivo ve lo spiegherò tra qualche riga), lo stile grafico era inconfondibile e l'accuratezza per i particolari era quasi maniacale; in più Kick Off 2 era anche giocabilissimo e la difficoltà era calibrata alla perfezione... Insomma, un piccolo capolavoro.

Tutto quindi andò per il meglio, fino a quando però (e adesso fate attenzione perché comincia il casino) saltò fuori una simpatica casa inglese di nome Sensible Software che sfornò un gioco nettamente migliore, di nome Sensible Soccer (in fondo nulla è eterno); Dino Dini allora disse: "Ma che belli, ora ci penso io a riprendere le redini" e si mise quindi in testa di programmare Kick Off 3 (in effetti già atteso da tempo); qualcosa, però, andò storto, infatti per problemi presumibilmente contrattuali Dino Dini si sciolse dalla Namco (la casa di software che fino ad allora aveva finanziato Dini) e firmò un contratto con la Virgin Software. Il problema però sorse in quanto i diritti sul nome del gioco li possedeva ancora la Namco, e quindi Dini dovette dare al suo nuovo gioco di calcio un altro nome e che chiamò Goal! (gioco già uscito su home computer); questo, in effetti sarebbe il vero Kick Off 3, e non il Kick Off 3 che già i possessori di console hanno potuto vedere.

In ogni modo, tagliando corto (perché la storia sarebbe ancora un po' lunghetta), il gioco che mi trovo ora a recensire per Mega Drive si chiamerà Dino Dini's



...I'S SOCCER

Soccer; purtroppo, però, non sono a conoscenza del motivo per cui la Virgin abbia cambiato nome convertendo Goal! su console, fatto sta che è così e il nome ce lo teniamo.
Spero di essere stato sufficientemente chiaro, ma se così non fosse stato, potete benissimo richiedermi la storia, che io riscriverò tutte le volte che vorrete... tanto mi pagano.
Parliamo ora del gioco, altrimenti qui con tutti questi intrecci mi incasino pure io.
Innanzitutto, permettetemi che spieghi a tutti coloro che non hanno mai visto Goal! su Amiga o PC (credo poi che non siano neanche tanto pochi), come è strutturato il gioco. Allora, innanzitutto DDS è possibile giocarlo esclusivamente con visuale dall'alto; in compenso però, si potrà scegliere se giocare la partita vedendola da vicino (quindi con sprite più grandi, ma con le dimensioni dell'area di gioco limitate), oppure da una considerevole distanza dal suolo (quindi vedendo i giocatori come tante formichine che corrono dietro a una briciolina di pane, ma con la visuale di gioco molto vasta); a questo proposito credo che la visuale più "ingrandita" sia la migliore, perché permette di agganciare meglio la palla e di riuscire (magari) a dribblare qualche avversario; in ogni caso durante il gioco si potrà cambiare, quindi....
Per quanto riguarda la partita, beh, di certo vi posso dire che la palla assumerà lo stesso comportamento che ha tenuto nelle precedenti versioni, e quindi andrà per la sua strada finché non vi ci metterete davanti, questo tutto sommato può essere giusto, dato che questo Dino Dini's Soccer ha più le pretese di essere una simulazione piuttosto che un gioco arcade; ma non posso fare a meno di dire che secondo me fare un gioco divertente e spettacolare è molto più difficile (non per niente preferisco Fifa Soccer a Kick Off).
Le opzioni presenti mi sembrano veramente tantissime, si può infatti scegliere la propria squadra fra tutte quelle partecipanti ai mondiali '94; avrete la possibilità di scegliere se giocare una partita amichevole, di Coppa o il Campionato del Mondo; potrete giocare come manager della squadra da voi scelta; potrete naturalmente giocare in due contemporaneamente; e come se non bastasse potrete selezionare il replay in qualsiasi momento della partita.
L'azione di gioco si svolge in maniera molto frenetica (a volte è addirittura difficile capire cosa fate, dove siete e cosa avete mangiato la sera prima), ma con un po' di pratica ci si può anche abituare.
Comunque, quello che proprio non sono riuscito a fare è stato imparare a controllare la palla in modo ottimale (ok, io sono un caso a parte, ma credo che anche un giocatore medio avrà qualche problema).
Il sonoro è abbastanza ben fatto, con i soliti cori della folla e il solito boing boing della palla.
Concludendo, il gioco è senz'altro fatto bene, ma chiariamo che a me non è piaciuto.

Raffaele Sogni

MEGA DRIVE	
GRAFICA +Sprite piccoli ma ben definiti. -Nel complesso un po' spartana.	85
SONORO +Buoni gli effetti sonori. +Discrete le musiche.	88
GIOCABLITA' +Come simulazione è quasi perfetta.	85
LONGEVITA' +Prima che abbiate imparato a giocarci bene -sarete nonni.	90
VIRGIN	85

91

Giocatori	1/2
livelli	5
livelli di difficoltà	1

Dopo Shockwave, l'Electronic Arts (la più autorevole ditta di software tra quelle sostenitrici della console Panasonic) ritorna sui nostri monitor con un frenetico gioco di corsa, riuscitissima conversione di un vecchio successo del Megadrive.

E' così che mi piace! Finalmente una conversione migliorata di un vecchio gioco su una nuova e più potente macchina! Dopo le deludenti (a livello dei miglioramenti apportati nella trasposizione) conversioni di Lemmings e The Incredible Machine (che mantenevano pressoché inalterato ogni aspetto del gioco originale per computer) e l'appena accettabile Out of this World (dove almeno gli sfondi erano stati decentemente ridisegnati appositamente per le potenzialità del 3DO), Road Rash si presenta a noi totalmente rinnovato dal punto di vista audiovisivo e, con l'impiego di filmati digitalizzati, canzoni hard rock (non arrangiate, ma effettivamente cantate!), e il massiccio uso di un realisticamente convincente texture mapping, si impone come ottimo esempio di come è giusto e adeguato per le aspettative degli utenti trasporre un best seller pensato su macchine meno potenti (il 16 bit Sega, in questo caso) sul nuovo e ancora molto sottosfruttato gioiello Panasonic.
Con Road Rash siamo già a quota quattro con i giochi di corsa per il 3DO (Crash 'n' Burn, Megarace e l'imminente e attesissimo nuovo cavallo di battaglia della Crystal Dynamics: Off World Interceptor), il che, con il non vasto parco titoli al momento disponibile per questa console, potrebbe far pensare che, se il Neo Geo è la macchina dei picchiaduro e il Super Nintendo quella dei platform (ma non più di tanto, in effetti), il 3DO potrebbe divenire la console dei racing game. Abbandoniamo queste filosofiche disquisizioni, e torniamo al nostro Road Rash che, in realtà, è un misto tra un gioco di corsa e un picchiaduro.

Per chi non lo sapesse, infatti, quest'ultima proposta della EA vi vede nei panni di uno dei centauri disponibili (tutti sfegatati metallari fuori di testa), il cui scopo è quello di piazzarsi al meglio in ben venticinque gare (raggruppate a cinque alla volta nei cinque livelli del gioco) tenute in condizioni di fortuna (leggasi senza il permesso o la supervisione di alcun tipo di associazione sportiva) con moto da strada su svariate strade della vasta America. Il fatto è che tutti i partecipanti a queste gare (come voi, del resto) sono dei tipi davvero poco raccomandabili, i quali non esiteranno (tanto per darvi un'idea) a infrangere limiti di velocità, oltre ai vari divieti del caso, investire occasionali (e sfortunati) pedoni, e a macchiarsi di altre cattiverie pur di vincere le gare. Praticamente, avrete la possibilità di menar calci, pugni e di "accarezzare" gli altri motociclisti (e, perché no, anche qualche tenace poliziotto che tenterà di arrestarvi strada facendo) con l'ausilio di spranghe, mazze da baseball, catene, e altri strumenti di pace.

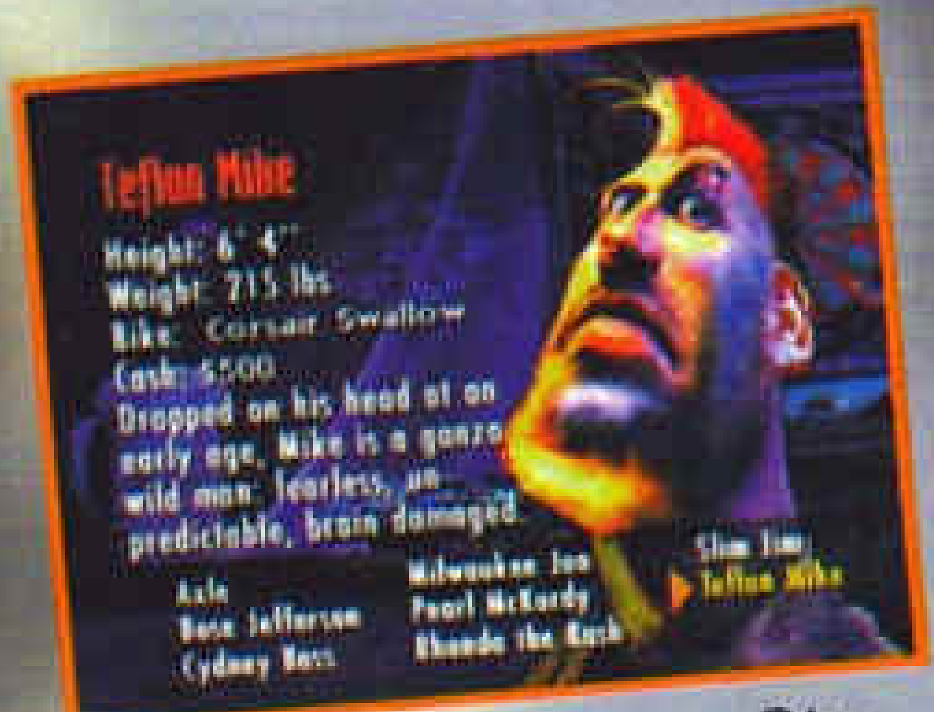
IMPORT

Ciò che mi ha molto piacevolmente colpito in questa versione trentaduebittiana di Road Rash è stata, oltre alla cura e al realismo grafico di cui parlerò più avanti, l'attenzione dedicata ai fattori di giocabilità e longevità nel gioco. E' molto difficile che si possa trovare Road Rash noioso o ripetitivo, anche se quello che bisogna fare è sempre correre per vincere e menare qualcuno qui e lì. Questo perché durante il gioco gli avversari non risulteranno mai troppo bravi o troppo scarsi, e la frenetica sensazione di velocità, oltre ai particolari che aumente-

RAFFO

**Veramente bello questo giochino; certo, magari è vagamente violento, ma in fondo chi si scandalizza più se si travolge qualche innocente bimbo o se si picchia qualche ghisa?
Beh, credo che in effetti qualcuno ci sarà a far valere i soliti diritti del bimbo o del vigile; in ogni modo, il gioco è bello soprattutto perché si può picchiare ed essere cattivi. Pensandoci bene, però, Road Rash è fatto talmente bene che ci avrei giocato anche se non ci fosse stata la violenza, forse, però, non con lo stesso sguardo sadico.**

ranno gradualmente nei livelli (come gli incroci nei percorsi in città o la presenza di lavori in corso nelle autostrade) arricchendo il paesaggio in modo da renderlo molto vario e mai ripetitivo, contribuiranno a fare di Road Rash una droga dalla cui assuefazione non ci si libererà molto facilmente. Soprattutto, ci verrà data la possibilità di giocare Road Rash in modo Big Game o in modo Thrash. Nel primo caso potrete acquistare (sempre soldi permettendo) altre moto durante i livelli di gioco, in pratica farvi una carriera. Il Thrash Mode, invece, vi permetterà di giocare a Road Rash come se foste dinanzi a un arcade nudo e crudo, con in più la possibilità di selezionarvi il livello di partenza (conseguente troncatura della noia derivante da obbligo di ripetizione dei livelli).



Che dirvi delle caratteristiche tecniche del gioco? Allora, la musica è davvero per duri (nel senso che l'hard rock può non piacere a tutti), ma è comunque possibile escluderla e poi, mentre correte, a parte il rombo del motore ascolterete solo dei digeribilissimi accompagnamenti.
La grafica è davvero quanto di più realistico (a livello di ricostruzione degli elementi del modo reale) io abbia mai visto in un videogame per console. C'è davvero di tutto: da una svariata moltitudine di passanti (vecchiette che attraversano la strada, impiegati con tanto di valigetta, ragazzini col walkman, operai, immancabili tizi che praticano footing, ecc.) che aspettano solo di essere investiti a numerosissimi e diversi palazzi, negozi, varietà di alberi, pianticelle, sfondi, segnali, cartelli pubblicitari. Inoltre il comportamento di ogni cosa che si suppone dotata di intelligenza è realmente intelligente: le auto si fermeranno agli incroci attendendo il verde, i pedoni vi impprecheranno dietro per la paura causata loro, e se qualche mezzo vi investirà (non sarà infatti raro che rischiate il collo andando contromano), esso si fermerà attendendo che spostiate la moto dalla strada per poter ripartire.
Oltretutto interagirete in maniera realistica con ogni elemento del paesaggio: sobbalzerete sullo sterrato o salendo sui marciapiedi; potrete anche (entro certi limiti) correre fuori strada e chissà che non vi capiti di investire qualche mucca o qualche pecora.
L'azione di gioco è sempre veloce, mentre il controllo della moto (soprattutto con i modelli più scarsi) può risultare scomodo e poco preciso; è comunque evidente che, ad alte velocità, non sia facile guidare una moto come se si andasse a quaranta all'ora.
Insomma, Road Rash è curatissimo, veloce e frenetico: un altro centro della EA.
Passo e chiudo.

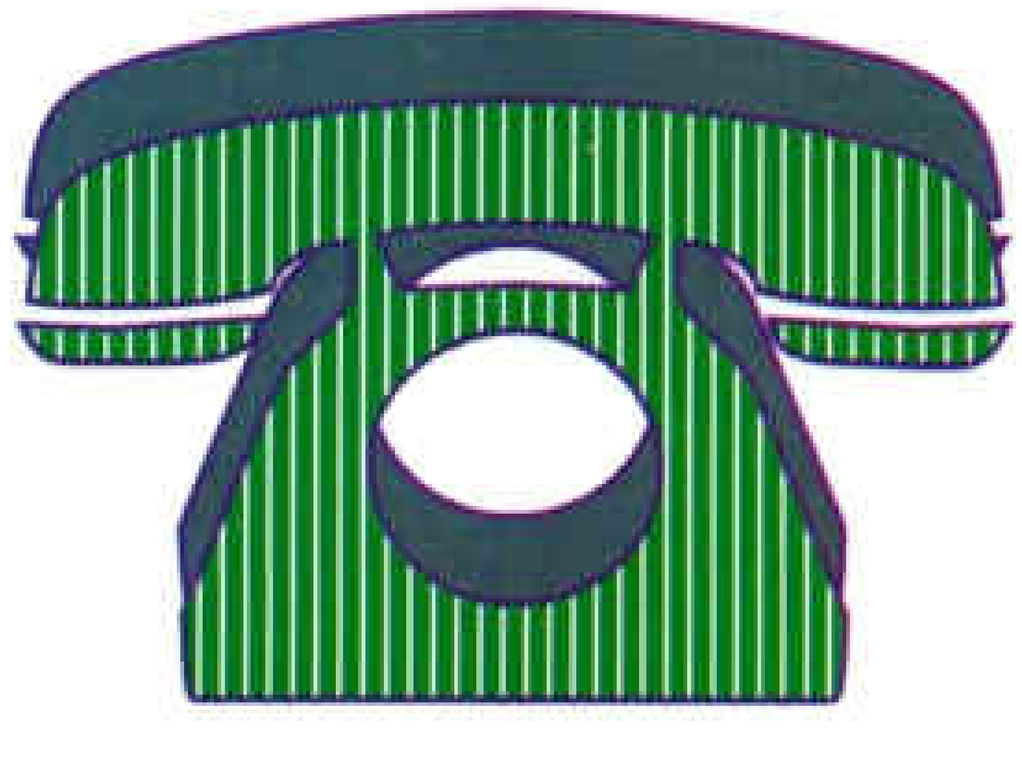
Piermarco Rosa

MA

Uella! Il 3DO in una volta sola smentisce tutti quelli che lo credevano incapace di mostrare qualcosa di decente e propone uno dei migliori giochi di corsa mai visti in giro. Road Rash per 3DO ha numerosi punti a suo favore: è veloce, molto divertente, bello da vedere, ha un sacco di animazioni in simil FMV, gli inserti sonori sono curati da gruppi come Soundgarden e Therapy?... Insomma, tanta sostanza e un contorno mica male.

3DO	
GRAFICA +abbastanza curata	93
SONORO +molto metallo -che può non piacere	92
GIOCABILITÀ +divertente	90
LONGEVITÀ +non lo finirete presto	88
ELECTRONIC ARTS	91

ENTRA IN REDAZIONE LE PORTE SONO APERTE!



144.22.09.45

FINALMENTE LA TUA RIVISTA PREFERITA HA APERTO IL SERVIZIO DI REDAZIONE PIÙ INCREDIBILE CHE CI SIA. AL COSTO DI 635* LIRE AL MINUTO POTRAI VERAMENTE APRIRE LE PORTE A TUTTO QUELLO CHE HAI SEMPRE DESIDERATO.

CHIAMANDO QUESTO SERVIZIO ATTIVO 24 ORE SU 24, 7 GIORNI SU 7, POTRAI ACCEDERE A TUTTE QUESTE GRANDI POSSIBILITÀ:

- CHIEDERE CONSIGLI E AVERE INFORMAZIONI SU SOFTWARE E HARDWARE.
- APPORRE IN BACHECA IL TUO ANNUNCIO, DAL CANE SMARRITO ALLA FESTA DI COM PLEANNO, DALLA DEDICA ALLA TUA DOLCE METÀ AL CONSIGLIO PER I TUOI AMICI.
- ASCOLTARE I TRUCCHI E I CONSIGLI RELATIVI AI TUOI GIOCHI PREFERITI.
- CONOSCERE IN ANTEPRIMA LE NOVITÀ PER IL TUO COMPUTER O PER LA TUA CONSOLE.
- LASCIARE O ASCOLTARE GLI ANNUNCI ECONOMICI PER COMPRARE E VENDERE IMMEDIATAMENTE TUTTO QUELLO CHE VUOI, PURCHÉ SIA LEGATO AL MONDO DEI GIOVANI.
- ESPRIMERE LA TUA OPINIONE SU UN ARGOMENTO CHE TI STA PARTICOLARMENTE A CUORE E ASCOLTARE L'OPINIONE DEGLI ALTRI.
- COMUNICARE I TUOI GIUDIZI ALLA TUA REDAZIONE PREFERITA.
- DARCI UN CONSIGLIO O FARE DELLE CRITICHE.
- PROPORTI COME REDATTORE O CERCARE DELLE COLLABORAZIONI.

INSOMMA, IL NUOVO SERVIZIO XENIA 144 TI APRE DAVVERO TUTTE LE PORTE CHE VUOI, E DOMANI SARÀ SENZ'ALTRO UN ALTRO GIORNO!
CHIAMA SUBITO! TGM, CONSOLEMANIA, PC ACTION, CD MAGAZINE E IL TUO MONDO TI ASPETTANO IN OGNI MOMENTO... ANCHE ADESSO!

* A questa cifra bisogna aggiungere l'IVA (meno di 60 lire per i telefoni di casa) che, comunque, viene pagata su TUTTA la bqlletta del telefono, e non solo su questo servizio.

Servizi Vocali - V.le Piemonte, 21 - Cinisello Balsamo (MI) - Tel. (02) 66.03.71.57

XENIA
EDIZIONI

MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia

PER I TUOI ORDINI TEL.

0573 903277

Fax 0573 - 903955

MEGADRIVE (i richiestissimi)

Addams family	£.	69.000
Aladdin	£.	89.000
Bubsy	£.	69.000
Castelvania	£.	69.000
Combat cars	£.	119.000
Cool spot	£.	99.000
Dragon	£.	**129.000**
Fatal fury 2	£.	**119.000**
Flashback	£.	99.000
Incredible Hulk	£.	**139.000**
Jungle book	£.	119.000
Jungle strike	£.	109.000
Land stalker	£.	99.000
Lethal enforce	£.	149.000
Mortal kombat	£.	89.000
Mortal kombat 2	£.	**139.000**
Robocop vs Terminator	£.	129.000
Rocket knight adv.	£.	99.000
Sonic 3	£.	89.000
Street of rage 3	£.	89.000
Street fighter 2	£.	89.000
Super street fighter	£.	149.000
Subterrania	£.	129.000

SUPERNES / FAMICOM

Aladdin	£.	139.000
Alien 3	£.	69.000
Asterix	£.	59.000
Axelay	£.	69.000
Batman returns	£.	79.000
Bubsy	£.	69.000
Bugsy bunny	£.	129.000
Cool spot	£.	99.000
Daffy duck	£.	139.000
Desert Fighter	£.	129.000
Dragon	£.	**139.000**
Equinox	£.	109.000
Fatal fury special	£.	**179.000**
Golf trop	£.	79.000
Incredibile hulk	£.	149.000
Kick off 3	£.	129.000
Lethal enforce	£.	169.000
Lost vicking	£.	99.000
Mario all star	£.	129.000
Megaman X	£.	129.000
Mortal kombact	£.	99.000
Mortal kombat 2	£.	**149.000**
Parodius	£.	79.000
Pop'n twin bee	£.	89.000
Rock roll racing	£.	109.000
Star wars 2	£.	149.000
Star king	£.	69.000
Stunt race FX	£.	139.000
Super bomberman	£.	69.000
Super Mario world	£.	69.000
Super metroid	£.	129.000
Super street fighter	£.	**149.000**
Super turrican	£.	89.000
Young merlyn	£.	129.000

SPECIALE SPORT

MEGADRIVE

Brett hull hockey	£.	**109.000**
Fifa int. soccer	£.	109.000
John Madden 94	£.	99.000
Kick off 3	£.	**109.000**
Nba jam	£.	95.000
Nba showdown	£.	129.000
Nhlpa hockey 94	£.	119.000
Pete Sampra tennis	£.	109.000
Pga tour golf 2	£.	99.000
Ryan giggs soccer	£.	109.000
Sensible soccer	£.	89.000
Sensible soccer spec. ed.	£.	**129.000**
Virtua racing	£.	119.000
Winter challenge	£.	69.000

SUPER NES / FAMICOM

Brett hull hockey	£.	**139.000**
F1 pole position	£.	139.000
Fifa int. soccer	£.	99.000
Goal 2	£.	**telefona**
Jammit	£.	**129.000**
Jimmi Connors	£.	99.000
John Madden 94	£.	119.000
Kick off 3	£.	**129.000**
Nba jam	£.	129.000
Nhl hockey 94	£.	119.000
Nigel Mansell	£.	139.000
Sensible soccer spec. ed.	£.	**129.000**
Virtua soccer	£.	139.000
World cup striker	£.	149.000
World cup USA 94	£.	139.000

DISPONIBILI TITOLI PER 3DO:

Jaguar

Game Gear

Game Boy

Mega CD

85

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	4

Hanno invaso il West, combattuto i nemici più terribili e buffi, combinato disastri a tutto spiano. Non contenti, si sono dati anche allo sport. Sono loro, sono pazzi, sono folli, sono i personaggi di Tiny Toons.

ACME ALL-STARS TINY

Animali più o meno antropomorfi, i personaggi dell'incredibile serie Tiny Toons stanno letteralmente invadendo il mondo dei computer, dopo essersi imposti prepotentemente in quello televisivo. Il segreto del loro successo, che a ben vedere di segreto a molto poco, è da ricercarsi nell'incredibile follia e nell'ilarità delle loro avventure, due caratteristiche queste che i programmatori hanno sempre cercato di riprodurre in maniera fedele, insieme alla grafica in stile cartone animato.

Le vecchie imprese dei nostri le conoscerete bene o male tutti e, almeno una volta, vi sarà capitato di vedere uno dei giochi a loro dedicati (almeno che non abbiate iniziato proprio adesso a interessarvi di videogiochi). La caratteristica principale dei Tiny Toons, oltre alla già citata forma animale antropomorfizzata, è la capacità di cacciarsi nelle situazioni più assurde e pericolose, salvo poi uscirne sempre a testa alta (al massimo un po' accartocciati). Già, perché i personaggi dei cartoni animati (beati loro) godono della particolare abilità di non subire mai danni permanenti di alcun tipo, e persino una cassaforte in testa - scena peraltro piuttosto classica e comune -

non è certo un problema per loro.

Nel corso delle loro avventure i Tiny Toons hanno avuto modo di mettere in luce molte delle peculiarità che li hanno resi famosi in tutto il mondo, sia tra i grandi che tra i piccini, ma a un aspetto fondamentale del loro modo di essere non era mai stato messo in luce in maniera soddisfacente: la grandissima abilità nel farsi dispetti - solitamente del tipo pesante - e di "picchiarsi in allegria". A dire la verità, situazioni di questo genere se ne erano viste già in abbondanza, ma erano sempre del tipo personaggio gestito dal giocatore contro personaggio gestito dal computer; bene, Acme All-Stars è l'occasione giusta per devastare i vostri amici a colpi di scherzi da cartone animato!

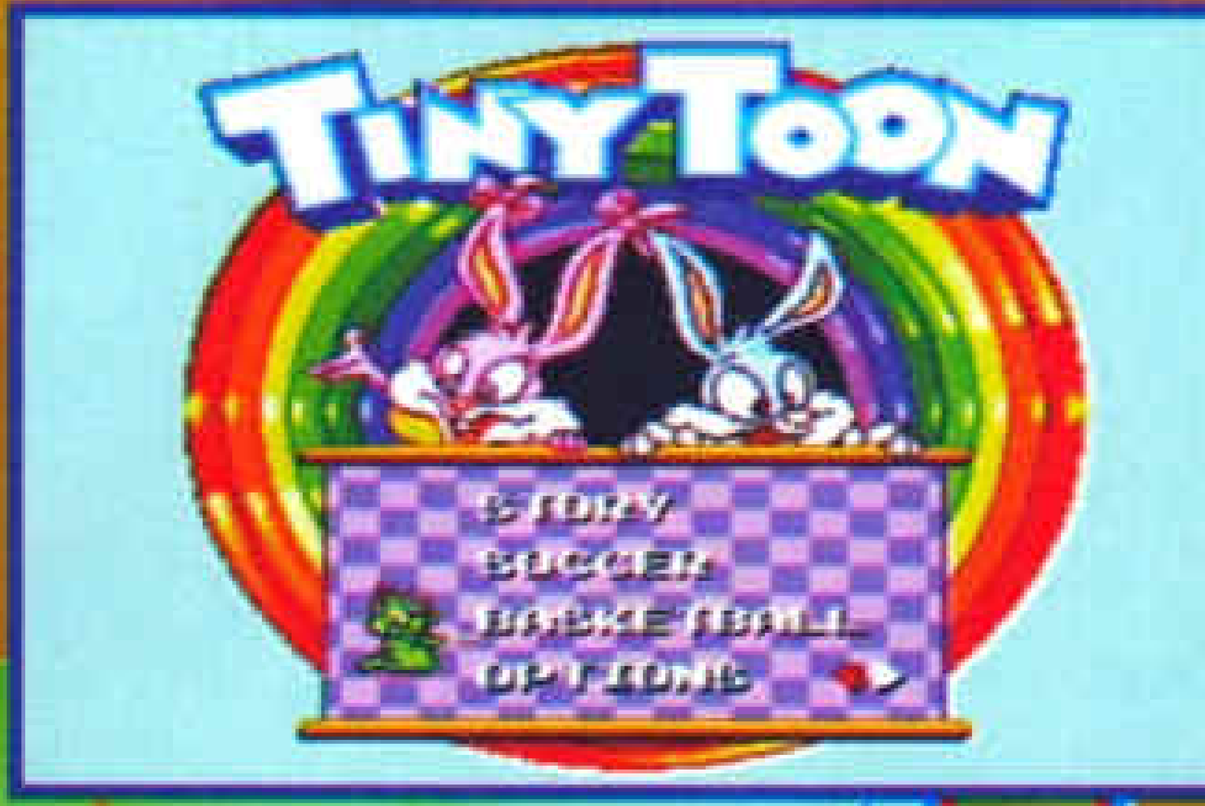
Prima di ogni altra cosa, il nuovo titolo dedicato ai Tiny Toons è una simulazione sportiva, molto particolare ma sempre simulazione sportiva. All'interno della cartuccia sono presenti due giochi, nei quali è possibile affrontare il computer o un avversario umano; si tratta del calcio e della pallacanestro, due sport senza dubbio sfruttatissimi ma che vengono trattati, ovviamente, in maniera molto originale.

La selezione delle opzioni è senza dubbio la parte più normale di tutto il gioco: numero di giocatori, livello di difficoltà, durata delle partite (da 2 a 5 minuti), attivazione del sonoro e via discorrendo. Ma la peculiarità del gioco si inizia ad accertare già al momento della selezione personaggi: al posto dei soliti Charles Barkley o Dino Baggio (o comunque di loro caricature dai nomi più o meno storpiati) ci troviamo infatti davanti dodici celebri personaggi del mondo animato, dall'incredibile Dizzy Devil (il mio preferito) a Calamity Coyote, da Little Beeper (sì, proprio il fratello minore dell'odiosis-

TOON *Adventures*

simo Bip-Bip che tutti noi vorremmo vedere nelle fauci del povero Wile E. Coyote) al dispettoso Montana Max. Cosa c'entrano loro con lo sport? Semplice, possiedono doti fisiche incredibili, non si fanno mai male e tendono a riservare diabolici trucchi ai propri avversari; cosa si può volere di più da un atleta?

Il gioco avviene sullo sfondo di paesaggi decisamente particolari (poteva forse essere altrimenti?): dal selvaggio West a una stanza piena di odiosissimi giocattoli, che hanno la pessima abitudine di partecipare in maniera piuttosto attiva, ostacolando il gioco e creando non pochi problemi.



Ognuno dei dodici "atleti" possiede delle capacità particolari, che non si esauriscono con diverse abilità fisiche e differente grado di allenamento: chi, al momento giusto (ovvero quando viene premuto il tasto "C" del joypad, ammesso che sia disponibile ancora energia sufficiente), sfodera dei piccoli battle-mech o delle automobili, chi si trasforma in un tornado deambulante, chi sfreccia alla velocità della luce (indovinate chi? Vi dico solo che, ogni tanto, si lascia sfuggire qualche Beep! Beep!) e chi, ancora, si arrotola su se stesso e rimbalza per il campo. Naturalmente il gioco non si svolge unicamente sfruttando queste abilità speciali, che sono comunque disponibili solo per un numero limitato di volte, ma offre le normali possibilità di tiro e passaggio.

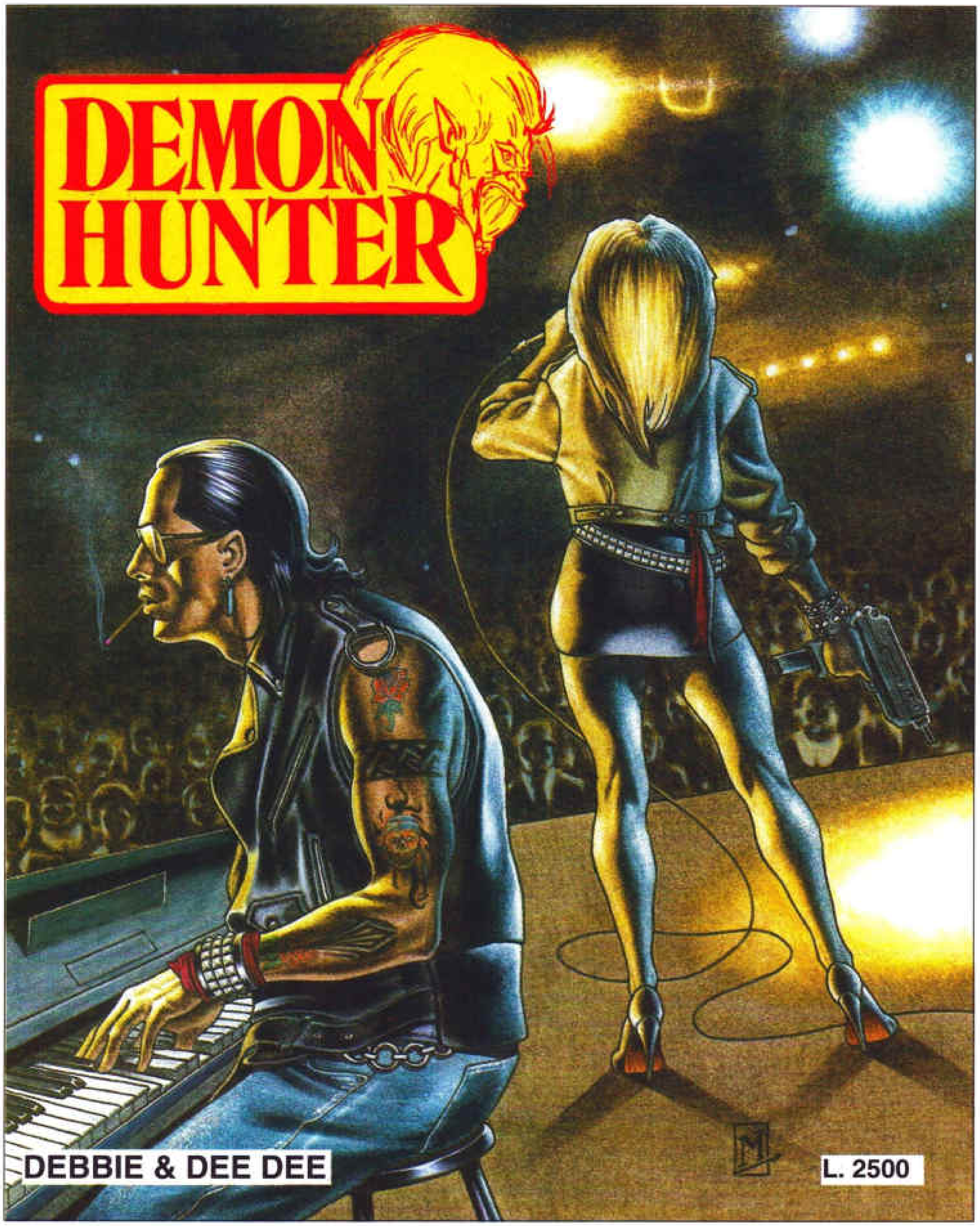
La grafica, da sempre uno dei punti più importanti dei titoli Tiny Toons, tende sempre a riprodurre l'atmosfera dei cartoni animati, e aggiungerei anche che ci riesce piuttosto bene, così come il sonoro, con musichette adatte a ogni occasione (di solito delle allegre cariche) ed effetti sonori molto azzeccati. La giocabilità è comunque un altro punto di forza del gioco, soprattutto nelle prime partite: ogni personaggio possiede delle capacità particolari e, in ogni caso, le simulazioni sportive di questo genere (nel senso di calcio e basket) tendono a essere piuttosto immediate e coinvolgenti. Meno positiva è invece la longevità, che risulta limitata: una volta scoperti tutti i personaggi, infatti, non resta molto del gioco vero e proprio, ed è difficile trovare grandi stimoli per continuare nelle proprie sfide, sia con il computer che contro un avversario in carne e ossa.

Un titolo divertente, soprattutto per chi ama questi personaggi e chi ha molti amici con cui giocare (vedere le facce di chi affronta per la prima volta un tornado di Dizzy Devil o un Montana Max in automobile è davvero gratificante), ma che sicuramente potrebbe deludere i puristi delle simulazioni sportive.

Andrea Fattori

MEGA DRIVE	
GRAFICA + buone animazioni... + ... anche nelle scene più complesse	90
SONORO + musiche da cartoni animati + effetti adeguati	90
GIOCABILITÀ + esilarante + immediato	91
LONGEVITÀ + 12 personaggi diversi... - ... ma poi stufa	78
KONAMI	85

È IN EDICOLA IL FUMETTO



UN DUELLO MORTALE... A TEMPO DI ROCK!

Vieni a giocare anche tu a
MORTAL KOMBAT II
presso lo stand NEWEL allo SMAU
Fiera di Milano 13-17 ottobre 94
Padiglione 42/I - Stand A-18
Biglietti gratuiti per lo SMAU nel nostro punto ventita
DISPONIBILE:
MEGADRIVE
SUPERNINTENDO
GAME BOY
GAME GEAR
IN OMAGGIO:
LA FAVOLOSA MAGLIETTA
DI MORTAL KOMBAT...
RICHIEDILA AL TUO NEGOZIANTE
(fino ad esaurimento scorte)
NOTHING, NOTHING CAN PREPARE YOU
NEWEL srl ®
DISTRIBUZIONE
videogames & accessori
Via Mac Mahon, 75 - 20155 Milano - Rivenditori: (02) 3270226 - Ordinazioni: (02) 33000036 - Fax: (02) 33000035
TUTTI I PRODOTTI ACCLAIM SONO DISTRIBUITI IN ITALIA DA NEWEL
MIDWAY®
MORTAL KOMBAT II is Trademark of and Licensed from Midway® Manufacturing Company © 1993 All Rights Reserved - Used by Permission
Acclaim

94

giocatori	1/2
livelli	23
livelli di difficoltà	3

I feel good - para para para pa - I knew that I would - para para para pa - I feel good - para para para pa - I knew that I would - para para para pa - so good - pa pa - so good I got you...

SOULS

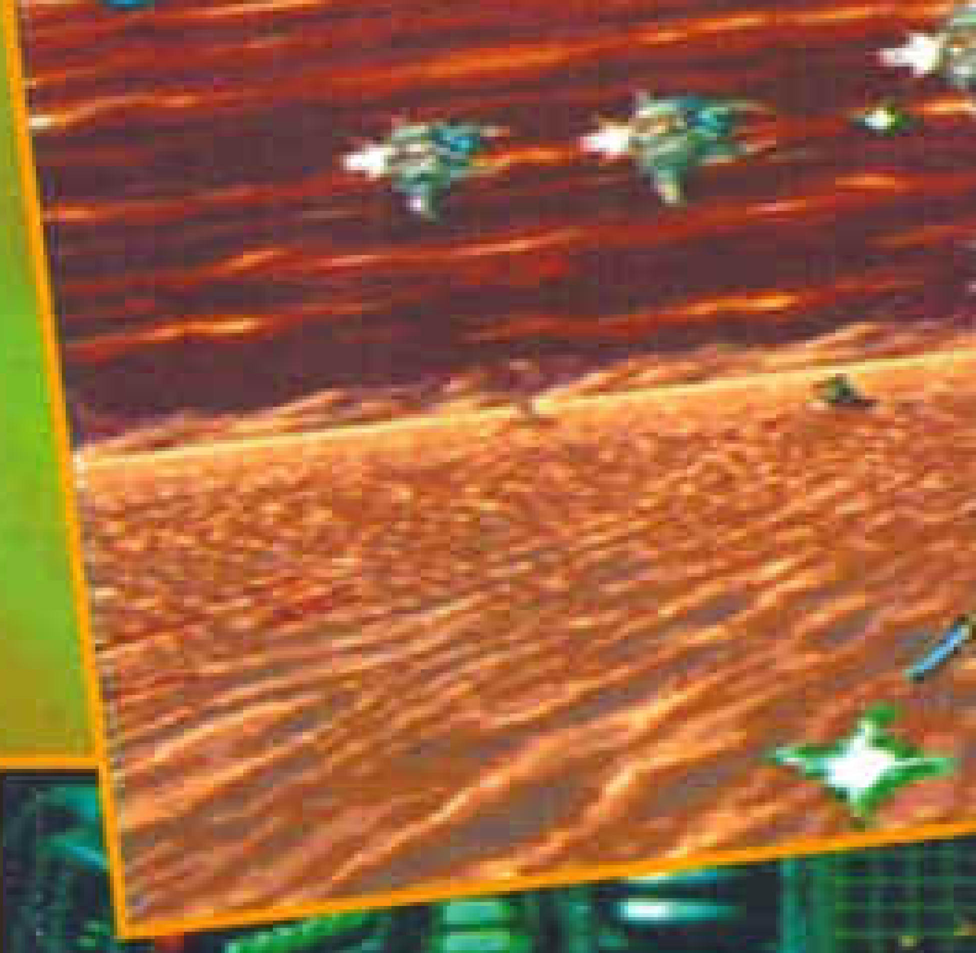
Ah, che bello finalmente svegliarsi, dopo un sonno di duecento anni - la durata dell'ultimo balzo all'inseguimento dei Myrkoidi - e sentirsi veramente bene.

Il mio nome è Brown, James Brown. Gli altri dicono che mi chiamo Bryk Hammelt, ma io li lascio fare, se non interferiscono col mio lavoro. In fondo dicevano anche che l'ibernazione poteva causare dei problemi al cervello...

Sono il migliore in quello che faccio, anche se quello che faccio non è piacevole: inseguire una razza di alieni il cui unico scopo è quello di sottomettere e sfruttare gli altri popoli. Sembra sia passata un'eternità da quando sono comparsi sui nostri schermi radar la prima volta: un centinaio di astronavi madre più grosse di L.A. e una marea di incursori sono calati sulla Terra, impegnandoci in quella che sarà ricordata come la più importante battaglia del genere umano. Pensavamo di averli sconfitti definitivamente, ma scoprimmo che quella che aveva attaccato il nostro pianeta era solo una delle molte squadre d'assalto che avevano invaso il nostro spazio. Così molte colonie sono cadute e, dopo essere state sfruttate, sono state distrutte. Ora i Myrkoidi, che non avevano mai incontrato una resistenza come la nostra, si sono raggruppati e attaccano tutti assieme, usando l'iperspazio per comparire e scompari nei più disparati punti dell'universo conosciuto.

L'ultimo passo di questa lotta - seicento anni fa - è stato compiuto con la costruzione della Treaghon - la mia astronave madre - e dell'Aggressor, il mezzo da combattimento più evoluto e letale che la razza umana abbia mai concepito. La missione? Scovare e distruggere i Myrkoidi e il loro pianeta... E così da cinquecento anni - il primo pilota dell'Aggressor non era molto bravo, pace all'anima sua - faccio questo lavoro, e finalmente sono riuscito a localizzare la destinazione del loro ultimo balzo iperspaziale: il sistema Soulstar, i cui abitanti ancora ignorano il pericolo che corrono. Ma questa volta li prenderò.

...



Soulstar è uno shoot 'em up con visuale alle spalle del mezzo che comandate (alla Silpheed, per intenderci). La sceneggiatura è bene o male quella solita, ovvero gli alieni cattivi che rompono le scatole vanno eliminati al più presto, e le caratteristiche tecniche del gioco sono - a mio avviso - impressionanti. Molto curata la grafica di fondali (generati, renderizzati e poi "texture-mappati"), nemici (renderizzati in 3D e su cui poi è stata stesa una texture) e sprite principale (le varie forme dell'Aggressor e il pannello di controllo), con un l'uso di tutti e 64 i colori su schermo del Mega CD. Il sonoro - musiche e SFX di Nathan McCree - è maestoso (per quanto riguarda le musiche, almeno: ricordano molto quelle di Guerre Stellari, mentre gli effetti sonori sono abbastanza nella media) e si integra piuttosto bene con l'azione di gioco (sono rimasto piacevolmente impressionato dal cambio nel tempo della musica all'arrivo dei boss di fine livello). La longevità è assicurata da 23 livelli e da tre diversi gradi di difficoltà: a seconda di quello che si sceglie cambia il percorso tra i livelli, alcuni dei quali si vedono solo o in modo easy, o in medium o in hard. Un discorso più complesso - al solito, per quanto mi riguarda - lo merita la giocabilità: ho trovato Soulstar estremamente coinvolgente e giocabile (si nota lo stile di "Mac" Avory, lo stesso programmatore di Thunderhawk e Battlecorps). Alcune cose da considerare, però: non è troppo facile (d'altronde a mio avviso questo è solo un bene - chi fra voi vuole spendere più di un centone per un gioco che finisce in una settimana?) e l'uso di molti colori può rendere difficile - assieme al fatto che il mezzo che controllate si trova davanti a voi sullo schermo e ve ne copre quindi una parte - capire cosa stia veramente succedendo intorno all'astronave/turbocottero/mech. Sembrerà sicuramente un problema insormontabile all'inizio, ma a me sono bastate solo due partite per abituarmici. Ho trovato molto bella l'introduzione FMV in stile manga all'inizio del gioco (un esempio di quello che il Mega CD è in grado di fare), con i Myrkoidi che calano su un pianeta e lo attaccano, e le sequenze di briefing prima di ogni missione, che ne spiegano le varie fasi. Un ottimo titolo, quindi, sia da soli che in compagnia, curato sia dal punto di vista della grafica (e qui va un grosso ciao a Roberto Cirillo, un nostro connazionale che lavora come grafico e "game designer" per la Core - ricorderete sicuramente Blastar), che da quello del sonoro. Un ottimo acquisto per tutti i possessori di Mega CD.

...

Li ho presi. I feel good...

Alex Brown

STAR

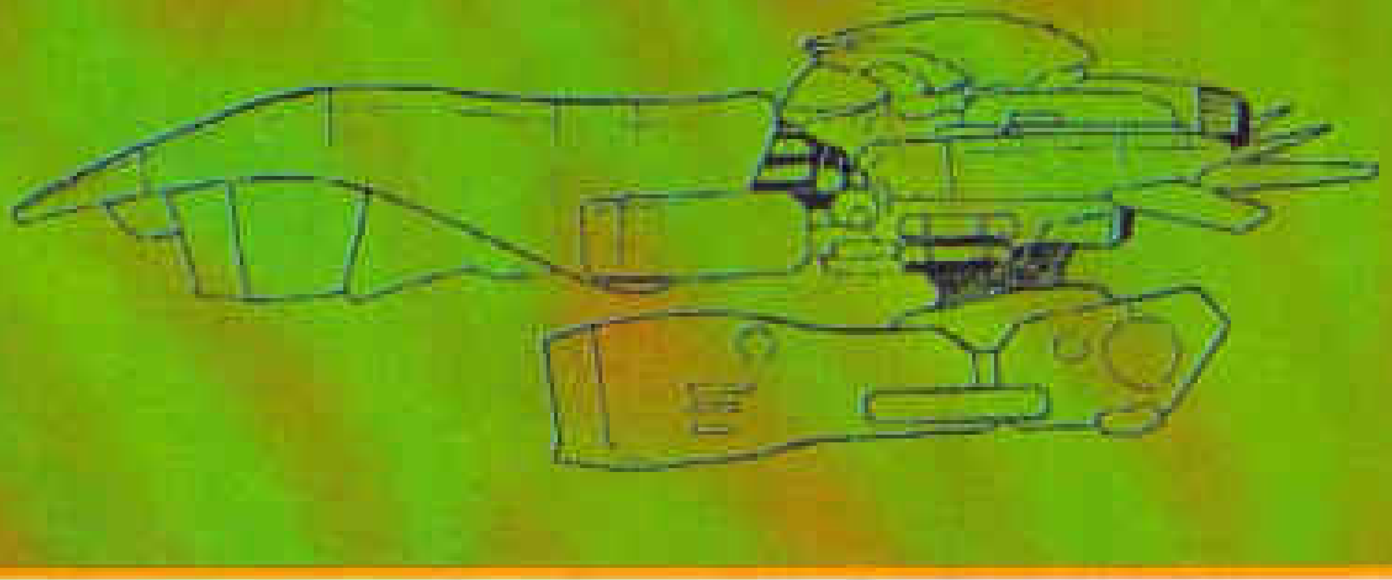
ANDREA

Se fate parte della schiera di persone che ritengono essenziale, in un buono shoot 'em up, che i nemici scendano in file ordinate e graziose, e che ogni livello di gioco abbia un obiettivo chiaro, evidente e raggiungibile con una dose sufficiente di spari, allora vi conviene guardare da un'altra parte. Come in una vera battaglia spaziale (almeno come immagino che accada in una vera battaglia spaziale) tutto accade con un ritmo oltremodo frenetico, al limite del mal di testa, costringendo il giocatore a spremersi un attimo le meningi oltre che le dita. La grafica, indubbiamente realizzata con grande cura, è comunque piuttosto peculiare - possiede la stessa tendenza al caos di tutto il resto del gioco - e potrebbe non piacere a tutti. Molto interessante e divertente l'opzione a due, dove uno si occupa di svolgere le mansioni di cannoniere, così come sono interessanti anche le trasformazioni che l'astronave subisce nei differenti livelli. Un gioco molto bello, pieno di trovate geniali e realizzato veramente bene, ma che potrebbe lasciare delusi coloro che non amano l'eccessiva confusione.

MARK 'MAC' AVORY IN BREVE

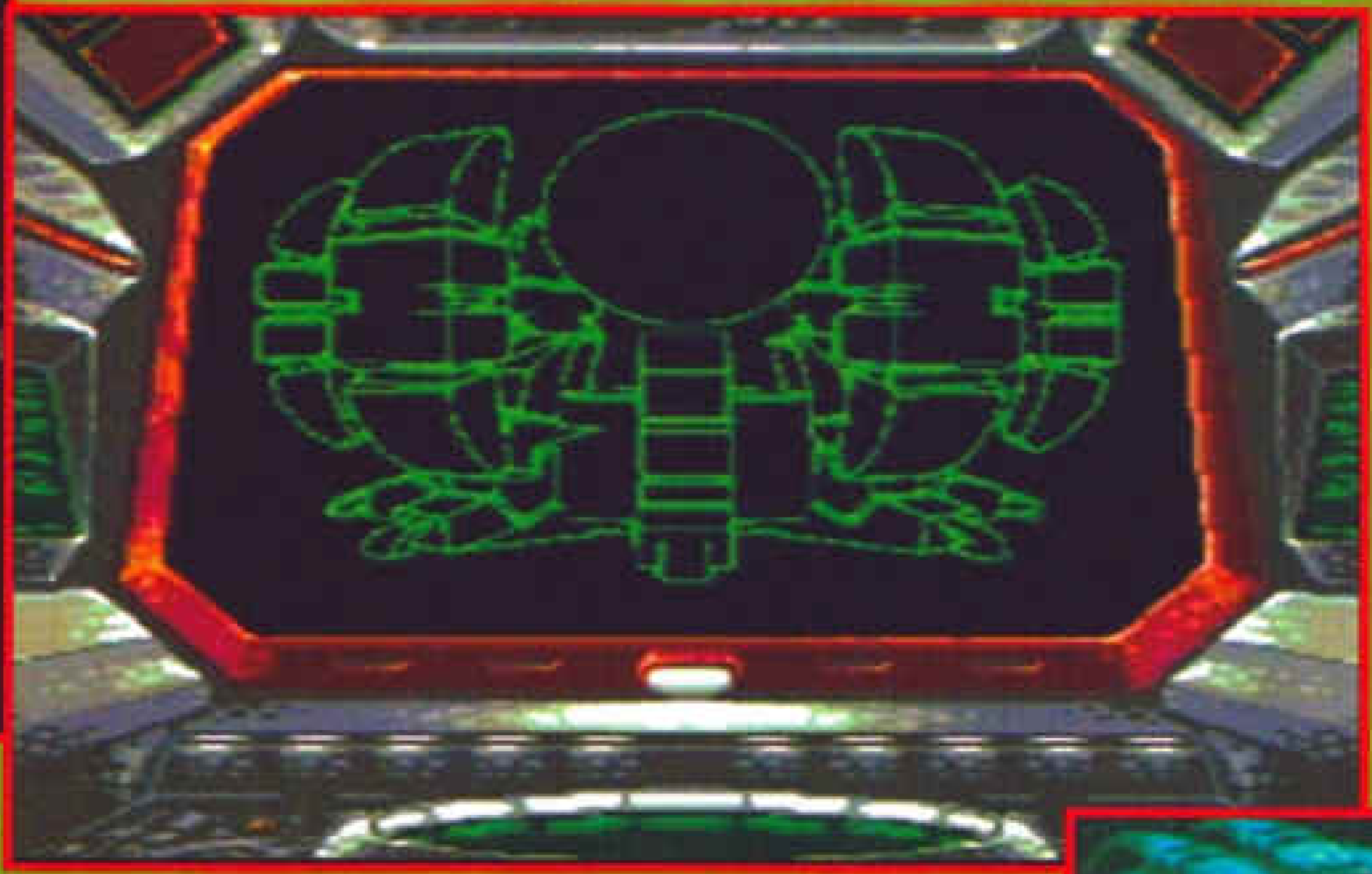
In un momento di totale pazzia (dopo il trasloco e in terribile ritardo per la chiusura della rivista) ho contattato la Core e ho chiesto di parlare con Mark Avory - il programmatore di Soulstar - per avere un paio di chiarimenti sul gioco. Ne è saltata fuori una brevissima intervista...

ALEX: Come hai iniziato a programmare, e quanti anni avevi all'epoca?
MARK: Ho iniziato a undici anni, quando mi fu regalato un Vic 20. Lessi il libretto delle istruzioni e cominciai subito a scrivere una routine in basic.
ALEX: Quale è stato il tuo primo gioco a essere pubblicato?
MARK: Combo Racer, che fu pubblicato dalla Gremlin Graphics.
ALEX: La Core ha fatto uscire alcuni fra i migliori giochi per Mega CD, la maggior parte dei quali è stata programmata da te. Come mai tu sei così "avanti" rispetto agli altri programmatori?
MARK: A me pare che a nessun altro interessi veramente ciò che la macchina sa fare su schermo. Alcune persone pensano che sia solo un mezzo per fare del Full Motion Video...
ALEX: Le tue impressioni sul nuovo hardware in arrivo (Mega 32, Saturn, Ultra 64 e Playstation)?
MARK: Tutte queste macchine sembrano molto potenti, ma preferisco aspettare di iniziare a programmarci e vedere quindi cosa sanno realmente fare prima di esprimere un parere.
ALEX: I tuoi programmi futuri?
MARK: Mah, penso che cercherò di sviluppare sempre di più le mie capacità come programmatore, sfruttando tutte le nuove tecnologie che mi vengono messe a disposizione.
ALEX: Ok, Mark, grazie...
MARK: Ciao.

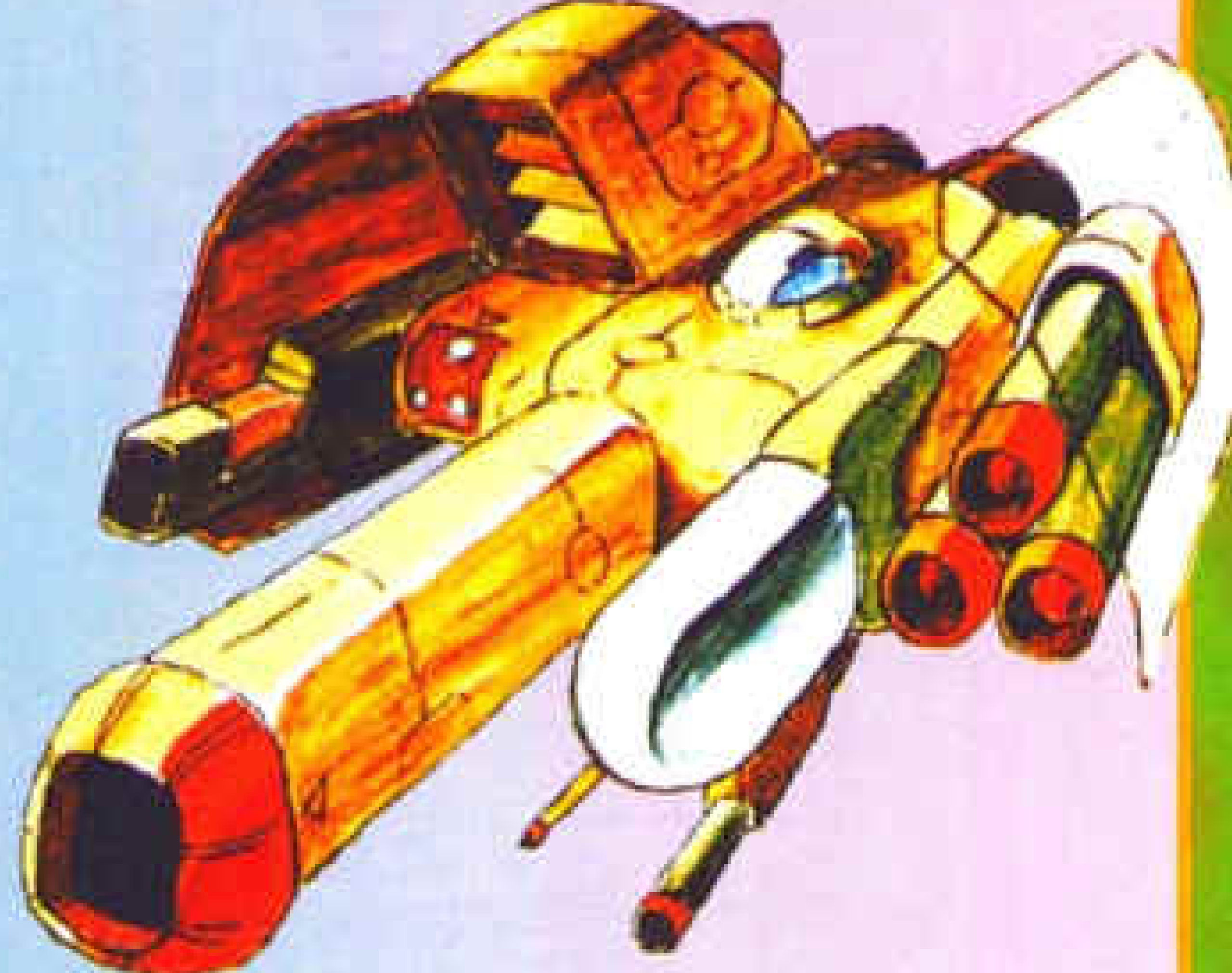


LA TUA MAMMA LE SPARA GROSSE

L'astronave madre Treaghon non ha solamente il compito di scarrozzarvi in giro per lo spazio ma può, in caso di necessità estrema (più che altro perché il numero di interventi è limitato), anche aiutarvi a sbrogliare una situazione difficile con due diversi tipi di aiuto.
MOTHERSHIP TORPEDO. Una scarica di missili che elimina direttamente tutti i nemici "comuni" dallo schermo, solamente danneggiando invece i boss di fine livello (meglio di un pugno in un occhio...).
RAM. La sigla sta per Robotic Assistance Modules (moduli di assistenza robotici). In pratica si tratta di tre pod che si mettono a ruotare attorno all'astronave e fanno fuoco in concomitanza a essa.



DIMMI COSA FAI E TI DIRO' CHI SEI



L'Aggressor, quel piccolo gioiello di cattiveria fatto per eliminare tutti i bambini grassi spaziali (Myrkoidi), ha tre configurazioni di combattimento.

SUB-LIGHT STRIKE CRAFT. L'astronave subluce d'attacco. In questa foggia potrete avvicinarvi ai pianeti conquistati dai Myrkoidi e alle loro astronavi per penetrare nelle loro difese e infliggere il maggior danno possibile. In caso stiate giocando in due il primo giocatore sarà responsabile del movimento dell'astronave e delle armi convenzionali, mentre il secondo sarà al controllo della armi speciali, di quelle dell'astronave madre (smart bomb) e, più addentro nel gioco, della distribuzione dell'energia a motori, scudi e armi. Gli stage in cui compare questo veivolo sono quelli a svolgimento lineare (andate avanti e sparate).

TURBOCOPTER. Il turbocottero è la forma assunta dall'Aggressor sulla pista dell'hangar delle varie astronavi che abbordate e, in alcuni casi, sulla superficie dei pianeti. E' la forma più versatile dell'Aggressor, perché permette di volare e spostarsi a 360 gradi e, al contrario della forma successiva, anche di variare la distanza dal terreno. I controlli del secondo giocatore sono gli stessi.

COMBAT WALKER. Un mech, né più né meno. Anche qui l'area di gioco non sarà solo lineare, ma a 360 gradi. Viene usato prevalentemente all'interno delle strutture Myrkoidi. Cammina, salta e, tramite un sistema di razzi, può spostarsi velocemente per brevi tratti (scivolando sul terreno o saltando). Possiede una torretta, controllata, in caso di partita a due, dal secondo giocatore).

MEGA CD	
GRAFICA + realizzata con estrema cura - un po' caotica	94
SONORO + musiche galattiche - effetti sonori "solo" nella media	92
GIOCABILITA + coinvolgente e additiva - se resistete i primi minuti	95
LONGEVITA + molti livelli non facili + e anche un po' di strategia	96
CORE DESIGN	94

COMPUTER ONE®

A F F I L I A T I

MODENA (CARPI)
L'ALEPH
Via C.Marx, 49/51 - CARPI (MO) TEL. 059-690021
COMPUTER ONE AFFILIATO

R O M A
ODIS
Piazza di Pontelungo, 3 - ROMA Tel. 06-7016436
COMPUTER ONE AFFILIATO

MONZA (MILANO)
BIT 84
Via Italia, 4 - MONZA (MI) TEL. 039-320813
COMPUTER ONE AFFILIATO

ROMA
ODIS
Piazza dell'Alberone, 30 - ROMA
COMPUTER ONE AFFILIATO

NUORO
IL POSTER
Via Deffenu, 43 - NUORO TEL. 0784-204274
COMPUTER ONE AFFILIATO

S.Pietro in Cariano (VERONA)
VIA COL VIDEO
V.Ingelheim,28/b-S.Pietro in Cariano (VR)TEL.045-7701051
COMPUTER ONE AFFILIATO

PIACENZA
ELECTRONIC FUN
C.So V. Emanuele,142 int.7/A -PIACENZA TEL.0523-332837
COMPUTER ONE AFFILIATO

TERNI
UGLY KID
Via Fratini, 52 - TERNI TEL. 0744-406633
COMPUTER ONE AFFILIATO

RAVENNA
ZUCCHERELLI BENVENUTO
Via Cavour, 74 - 48100 RAVENNA TEL. 0544-31295
COMPUTER ONE AFFILIATO

TORINO
QUEEN COMPUTER SHOP
Corso Dante, 2 - TORINO TEL. 011-3185666
COMPUTER ONE AFFILIATO

RAVENNA (FAENZA)
ARGNANI MASSIMO
Piazza Libertà, 5/A - FAENZA (RA) TEL. 0546-660261
COMPUTER ONE AFFILIATO

VERCELLI
MEGA-LO-MANIA
Via G.Ferraris, 90 - VERCELLI TEL. 0161-251981
COMPUTER ONE AFFILIATO

RAVENNA (FAENZA)
PC PROFESSIONAL COMPUTER
Via Caffarelli, 9 - FAENZA (RA) TEL. 0546-660261
COMPUTER ONE AFFILIATO

VERONA
VIDEOFOLLIA
Corso Milano 193 - VERONA TEL. 045-8101213
COMPUTER ONE AFFILIATO

RAVENNA (LUGO)
VIRTUAL GAME R.G.S.
Corso Garibaldi, 18 - LUGO (RA) TEL. 0545-25022
COMPUTER ONE AFFILIATO

VICENZA
CHIODI
Piazzale De Gasperi, 10 - VICENZA TEL. 0444-544042
COMPUTER ONE AFFILIATO

REGGIO EMILIA
COMPUTERMANIA
V.le Monte S.Michele,6/e-REGGIO EMILIA TEL.0522-454249
COMPUTER ONE AFFILIATO

RIMINI (FORLI')
COMPUTER HOUSE
Viale Tripoli, 193/D - RIMINI (FO) TEL. 0541-391362
COMPUTER ONE AFFILIATO

ORIGINALE GARANTITO
COMPUTER ONE
COMPUTER ONE SNC
40138 BOLOGNA - Via VELA, 12/2
Tel. 051-343504 FAX 051-344906
CE
GIOCATTOLO NON ADATTO A BAMBINI INFERIORI AI 36 MESI. CONSERVARE L'IMBALLO PER FUTURI RIFERIMENTI.

QUESTO SIGILLO TI GARANTISCE L'ORIGINALITA' DEL PRODOTTO, LA GARANZIA ED IL SERVIZIO DEL GRUPPO COMPUTER ONE

LA PIU' VASTA CATENA ITALIANA DI NEGOZI SPECIALIZZATI IN VIDEOGAMES.
IMBATTIBILI PER CORTESIA, SERVIZIO, QUALITA', ASSORTIMENTO, NOVITA' E PREZZO
PASSA A TROVARCI ED ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO COMPUTER ONE

COMPUTER ONE®

A F F I L I A T I

ANCONA (Falconara Marittima)
COMPUTER ONE AFFILIATO
BITMANIA
Via Flaminia, 568 - Falconara M.ma-(AN) TEL.071-9160706

AOSTA
COMPUTER ONE AFFILIATO
BEST RECORDS
Via De Tillier, 66 - AOSTA TEL. 0165-41048

AOSTA (ST.VINCENT)
COMPUTER ONE AFFILIATO
BEST RECORDS
Via Marconi, 13 - ST.VINCENT (AO) TEL.0166-511561

BARI (Locorotondo)
COMPUTER ONE AFFILIATO
CONSOLE'S HOUSE
V.Alberobello,51 - Locorotondo (BA) TEL.080-9316198

BENEVENTO
COMPUTER ONE AFFILIATO
NON SOLO MODEL
Corso Dante, 40 - BENEVENTO TEL. 0824-50022

BOLOGNA (IMOLA)
COMPUTER ONE AFFILIATO
VIRTUAL SHOP
Viale Andrea Costa,8/A - IMOLA (BO) TEL.0542-28646

CASERTA
COMPUTER ONE AFFILIATO
NEW MEDIA
Via A.De Gasperi, 42/44 - CASERTA TEL.0823-441864

CESENA (FORLI')
COMPUTER ONE AFFILIATO
COMPUTERMANIA
Sobborgo F.Comandini,60/b-Cesena (FO) TEL.0547-610712

FIRENZE (Borgo S.Lorenzo)
COMPUTER ONE AFFILIATO
RONAR
Via D.P.Garibaldi, 15 -B.go S.Lorenzo (FI) TEL.055-8456553

FIRENZE (Scandicci)
COMPUTER ONE AFFILIATO
BELLANTI
Largo da Palestrina,13 -Scandicci (FI) TEL. 055-751314

GENOVA
COMPUTER ONE AFFILIATO
ECR ELETTRONICA
Via Archimede, 155/R - GENOVA TEL. 010-511478

GENOVA (LAVAGNA)
COMPUTER ONE AFFILIATO
MONDO GAMES
Corso Genova,170 - LAVAGNA (GE) TEL. 0185-310777

LA SPEZIA
COMPUTER ONE AFFILIATO
SOFTMANIA
P.zza Caduti Libertà,25 - LA SPEZIA TEL. 0187-730226

LECCE
COMPUTER ONE AFFILIATO
BIT COMPUTER
V. 95° Regg.Fanteria,87/89 - LECCE TEL.0832-346874

LIVORNO
COMPUTER ONE AFFILIATO
COMPUTERLAND
Via del Pastore, 14 - LIVORNO TEL. 0586-509438

LIVORNO (Piombino)
COMPUTER ONE AFFILIATO
PUNTO TELEFONO
Corso Italia, 96-96/a - Piombino (LI) TEL. 0565-222333

LUCCA (VIAREGGIO)
COMPUTER ONE AFFILIATO
GENIUS COMPUTER
Via M.Coppino, 113 - VIAREGGIO (LU) TEL.0584-388903

MACERATA (Matelica)
COMPUTER ONE AFFILIATO
REM VIDEOGIOCHI
V.Vittorio Emanuele,71 - Matelica (MC)TEL.0737-787550

MILANO (LODI)
COMPUTER ONE AFFILIATO
NUMBER ONE
Via Saragat, 4/E - LODI (MI) TEL. 0371-431310

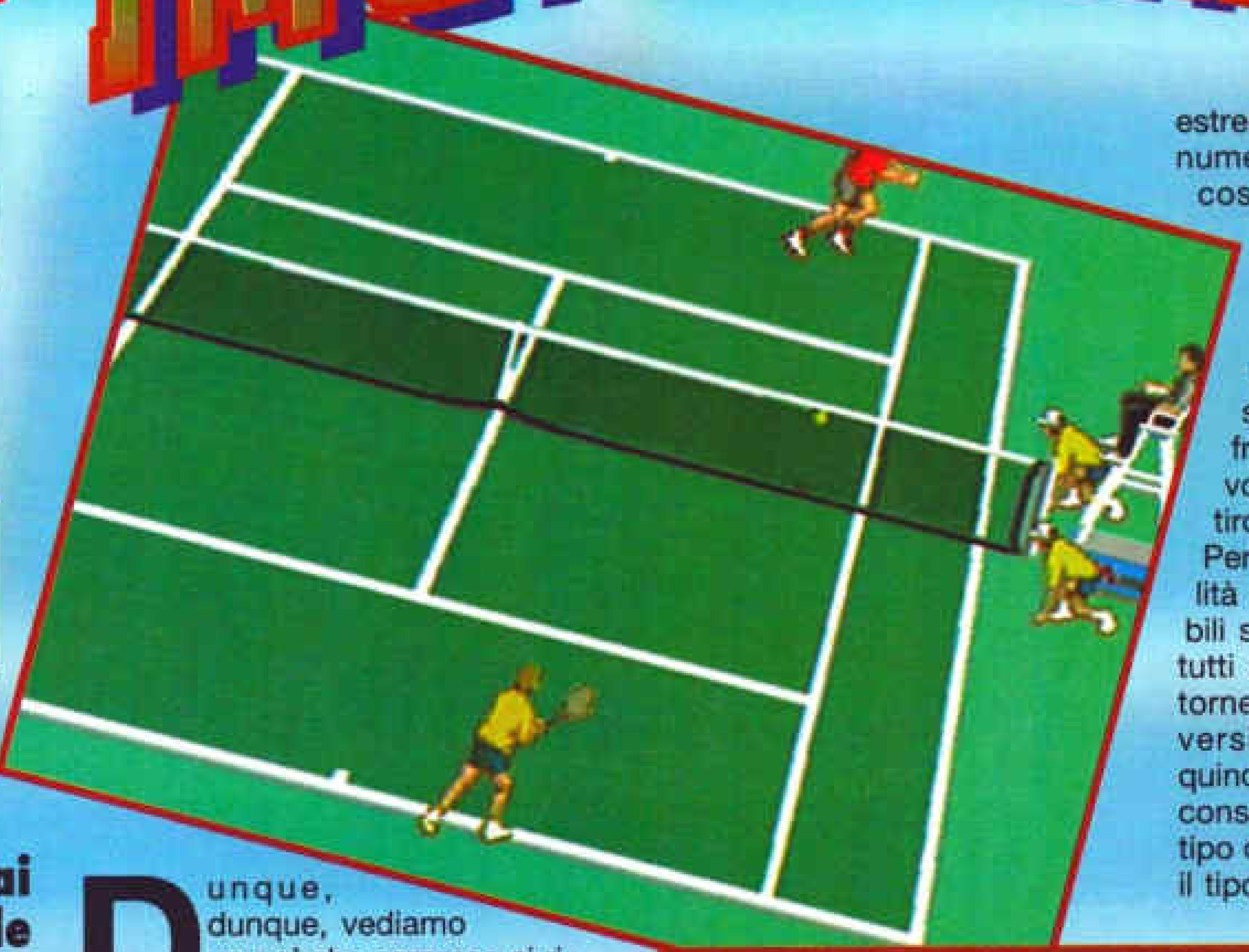
MODENA (Castelvetro)
COMPUTER ONE AFFILIATO
LOLLIPOP
Via della Resistenza 5/B -Castelvetro (MO) TEL.059-702235

LA PIU' VASTA CATENA ITALIANA DI NEGOZI SPECIALIZZATI IN VIDEOGAMES.
IMBATTIBILI PER CORTESIA, SERVIZIO, QUALITA', ASSORTIMENTO, NOVITA' E PREZZO
PASSA A TROVARCI ED ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO COMPUTER ONE

IMG: INTERNATI

80

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	-



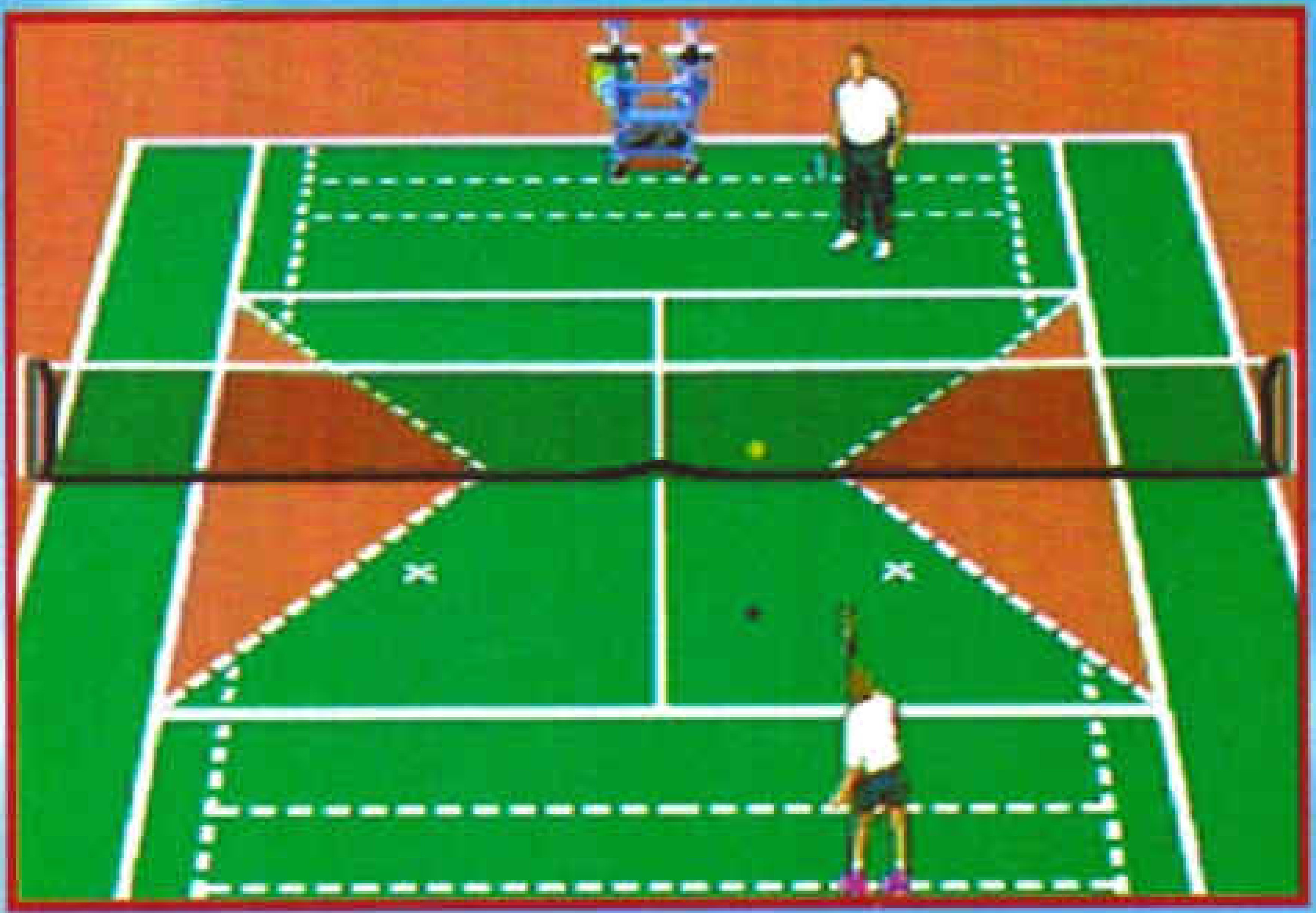
Benvenuti all'ormai abituale appuntamento con la "nuova" simulazione sportiva del mese.

Dunque, dunque, vediamo un po' che sorprese ci riserva questo tennis: differenti possibilità di gioco, con lunghi e ostici tornei, opzione a uno o due giocatori, campi in terra battuta, molto battuta, poco battuta, erba, erbetta, rovi, autostrade, cemento duro e morbido, gomme da masticare...; diversi tipi di colpi, con possibilità di direzionare il tiro, pubblico applaudente... sì, c'è proprio tutto quello che siamo abituati a vedere in una simulazione di tennis; mancano solo le innovazioni... Andiamo comunque con ordine, e cominciamo con il vedere in dettaglio come è strutturata quest'ultima fatica dei geniacci di Fifa.

La prima prova da superare, al fine di potere scendere in campo con i più grandi campioni della storia, consiste nel riuscire a settare in maniera corretta tutte le opzioni. In realtà l'accesso è estremamente facile e diretto, e il numero delle opzioni non è poi così elevato da renderle ostiche. Si può quindi iniziare con qualcosa di semplice, ad esempio un omino pelato che vi guarda mentre la machina sparapalle (non nel senso di poco veritiera) vi offre l'opportunità di affinare le vostre capacità di controllo e tiro.

Per quanto riguarda le possibilità di gioco, le opzioni disponibili sono esattamente quelle che tutti si aspettano: partite brevi o tornei, questi ultimi con due diversi gradi di complessità. E' quindi sufficiente comunicare alla console il numero di giocatori, il tipo di partita (singolo o doppio) e il tipo di campo su cui ci si vuole cimentare (e ce ne sono davvero per tutti i gusti), e abbandonare la prima schermata.

Meno gravose le scelte che attendono a questo punto i giocatori: quali campioni scenderanno in campo (la lista passa dai grandi degli ultimi anni a eccelsi per-

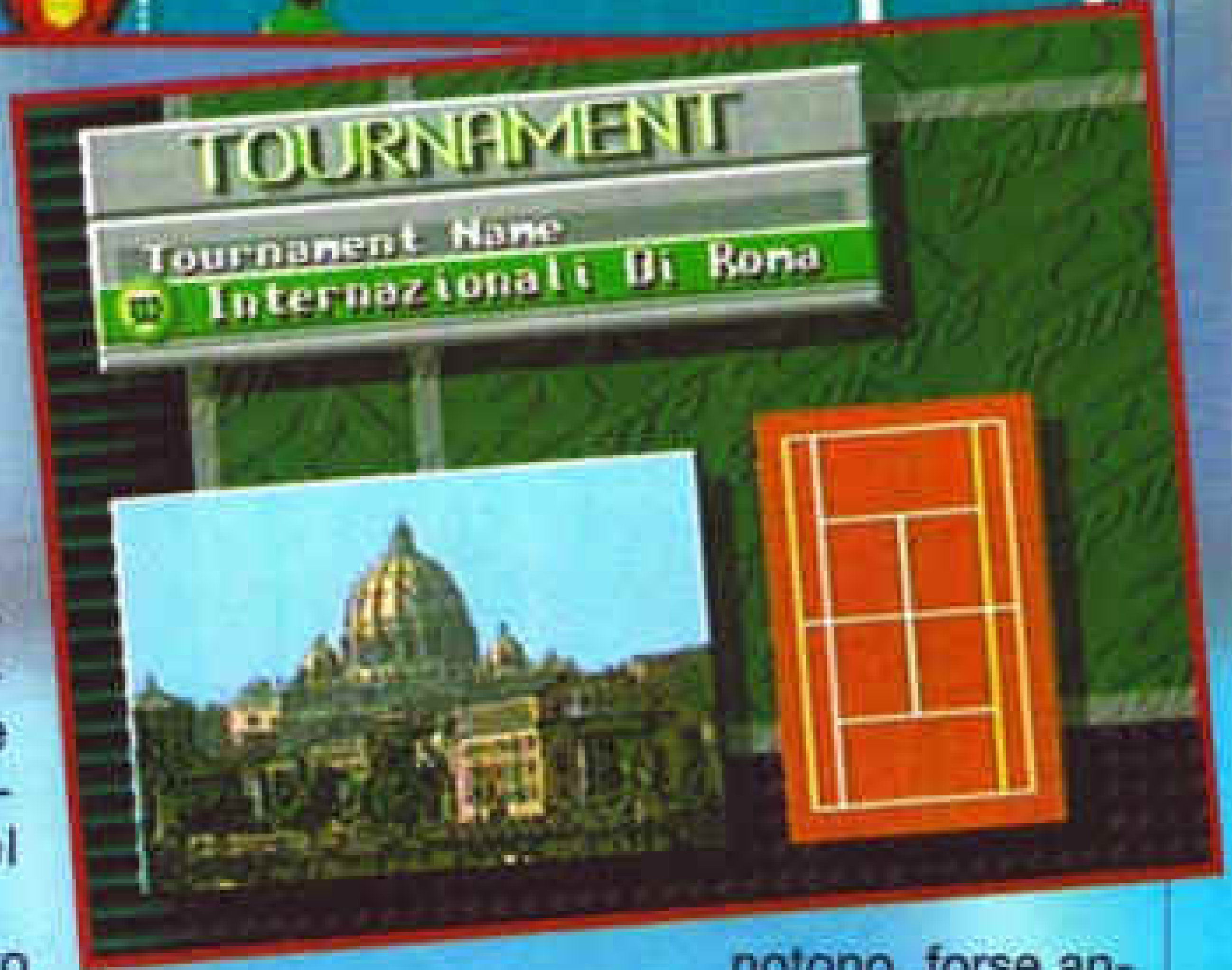


...IONAL SPORT TENNIS

MA

La EA ha toppato. Non tantissimo, intendiamoci, comunque sia 'sto tennis qui non è che faccia poi questa grande impressione (per lo meno al sottoscritto). Se devo essere sincero, l'unica cosa che mi è veramente piaciuta è il design del campo d'allenamento... Insomma, di giochi così ce ne sono a decine, perché uno dovrebbe scegliere proprio questo che ha l'aria così "comune"? Bah.

so- naggi ormai dispersi nell'alba dei tempi) e chi sarà a controllarli.
Il campo di gioco viene visto in prospettiva, da un punto situato di poco alle spalle di uno dei due giocatori, ed è visibile sullo schermo quasi interamente; in ogni caso non vi sono angoli ciechi all'interno dei quali l'atleta possa venire risucchiato, sparendo dalla vista. E' il giocatore che occupa la metà inferiore del campo a battere; questa funzione è più difficile da spiegare che da mettere in atto, ma è consolante vedere un McEnroe che in cinque set non ha battuto una prima palla decente, cercando disperatamente di perforare la rete a pallinate. I colpi a disposizione durante il gioco sono in tutto tre, e la loro potenza dipende da quanto a lungo viene premuto il pulsante. Nel momento in cui viene rilasciato il colpo, il tasto direzionale assume la funzione di direzionatore del tiro, permettendo di piazzare insidiosi colpi negli angoli più lontani del campo.
E arriviamo così al solito spazio dei complimenti/insulti/giudizi: data la vostra indubbia arguzia avrete già capito che IMG non offre niente di nuovo ma, come al solito, questo non significa che sia brutto. Realizzato piuttosto benino, manca solo di un po' di velocità, ma per il resto si rivela mediamente godibile (soprattutto quando il già citato John si arrabbia con gli arbitri...). Il problema principale è che la lentezza dei personaggi costringe a un gioco piuttosto chiuso e monotono, forse anche più realistico (anche se questo punto è discutibile) ma sicuramente meno divertente.



Andrea Fattori

MEGA DRIVE	
GRAFICA + sprite grandi e chiari - poco spettacolare	83
SONORO + ottimo l'effetto silenzio... + discreto il pubblico	80
GIOCABILITÀ + facile interfaccia - un po' lento	78
LONGEVITÀ + ben bilanciato - ripetitivo	80
ELECTRONIC ARTS	80

88

giocatori	1
livelli	30
livelli di difficoltà	-

IMPORT

GRIDDERS

Eccolo qui! Il primo, vero puzzle game nato e appositamente concepito per il 3DO (The Incredible Machine e Lemmings erano conversioni)! Sarete tutti quanti curiosi di sapere come può venire sfruttata questa incredibile macchina da un gioco del genere, vero? Bene, leggetevi l'articolo e lo scoprirete.

In effetti, bisogna ammettere che i puzzle game, almeno fino a ora, si sono sempre presentati (Tetris ne è un lampante esempio) all'insegna di una certa spartanità audiovisiva, e questo non può (e non deve) certo esser loro rimproverato, dato che un puzzle game, per sua stessa definizione, è un gioco che deve più impegnare le meningi piuttosto che lasciare a bocca aperta davanti a quella schermata o a quel certo effetto grafico (che, tra l'altro, avrebbero la nefasta conseguenza di, magari, distrarre il giocatore, rompendo la necessaria concentrazione che è base per una buona riuscita del gioco stesso).

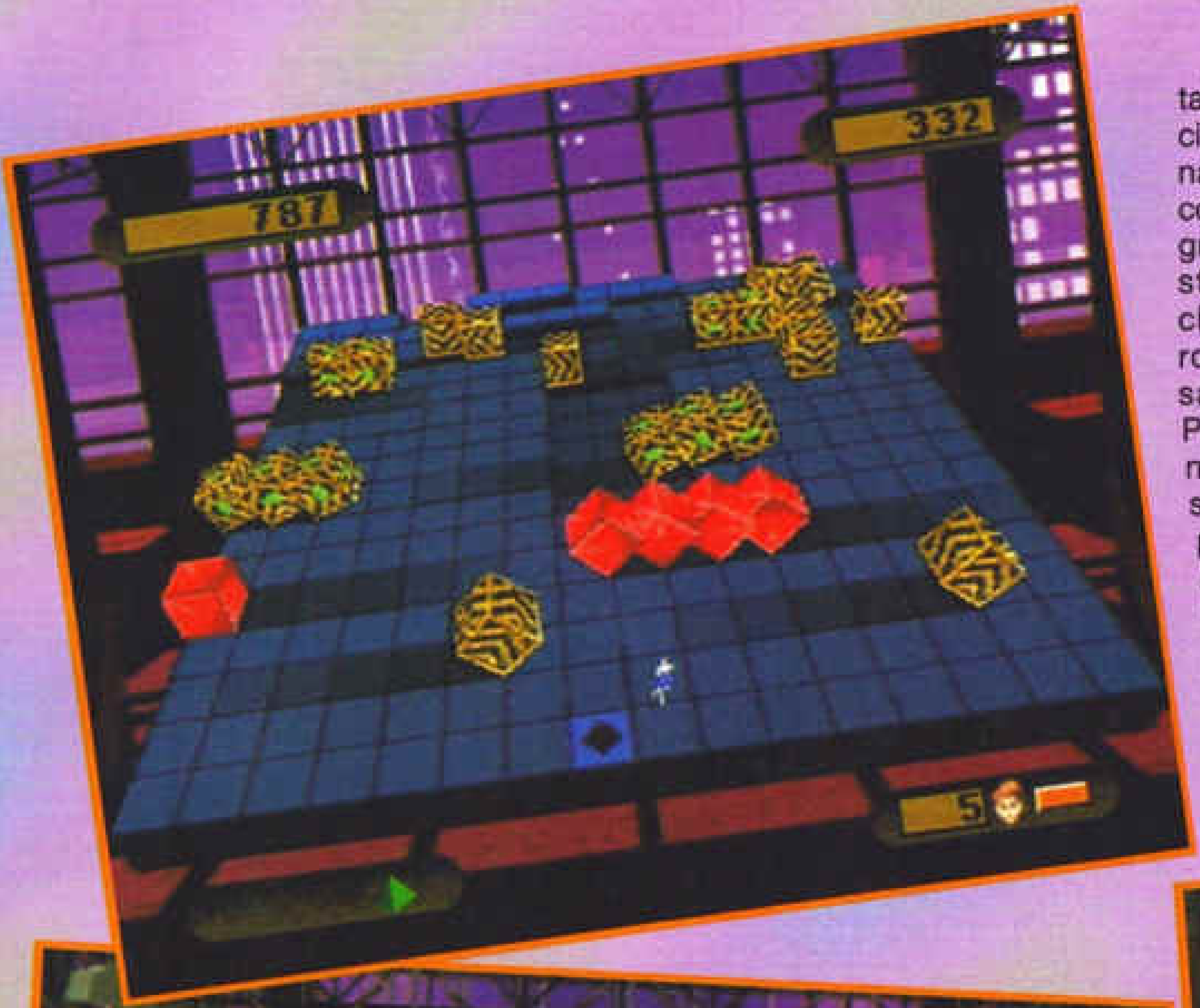
Allora, di fronte al consistente hardware del 3DO, come si saranno comportati quelli della Tetragon Software (ditta a me sinora del tutto ignota), che hanno avuto il coraggio di inaugurare la strada dei puzzle game pensati apposta per questa console a 32 bit?

Debbo confessare che sarei rimasto un po' deluso (forse non a ragione, dato il discorso che ho fatto di premessa) se mi fosse spuntato dinanzi uno schermo di gioco piuttosto scarno alla Tetris, e questo perché ci si aspetta che il software per 3DO sia tecnicamente superiore rispetto ad altri prodotti dello stesso genere per altre macchine. Che tale aspettativa sia più o meno lecita (e il caso di un puzzle game è certamente quello in cui è meno lecita) è un possibile argomento di discussione, ma non ci si può in ogni caso far nulla, perché ognuno di noi è comunque portato a pensarla in questa maniera (e datemi torto, se ne avete il coraggio...).

Gridders, a onor del vero, risulta davvero spettacolare come puzzle game, e un'idea in merito potete già farvela dalle foto.

La storia è ambientata nel 2049 in una misteriosa fabbrica. Il protagonista è tale giovane chiamato Zack, il quale è a ogni costo (anche a quello di finire orribilmente spiaccicato, come poi vi dirò) deciso a scoprire il terribile segreto di questo luogo sinistro, diretto dal solito malvagio grassone di turno (con tanto di faccia alla gangster e sigaro in bocca, per intenderci).

Il gioco è articolato in vari livelli, che rappresentano disparate ambientazioni della fabbrica. Praticamente, ogni schermo è disegnato su una griglia di caselle quadrate, ed è lì sopra che ci muoveremo, nel tentativo di raccogliere delle particolari chiavi verdi di forma piramidale, necessarie per uscire da ogni livello. Dopo aver collezionato l'opportuno numero (varia da schermo a schermo) di



tali strambe chiavi, ci si dovrà posizionare su una particolare casella della griglia, contraddistinta da un buchetto a forma di rombo, e il gioco sarà fatto. Purtroppo, la cosa non è proprio così semplice come potrebbe sembrare, e questo perché le chiavi da prendere non saranno posizionate in bella vista sulla griglia, ma contenute all'interno di particolari blocchi cubici che roto-

lano perennemente sulla stessa lungo una direzione fissa; quando hanno percorso tutta la griglia, rispuntano all'estremità opposta e riprendono imperterriti il loro cammino. Voi riuscirete a far rilasciare le chiavi a questi cubi bloccandoli col vostro corpo. Dovrete però fare attenzione, perché saranno presenti sullo schermo anche dei cubi assassini, che non possono essere bloccati e che vi spiaccicheranno. Come al solito per un puzzle game, è molto più difficile spiegarne chiaramente ed esaurientemente il meccanismo piuttosto che giocarlo: appena caricato Gridders vi renderete conto che tutto risulta piuttosto immediato, e la difficoltà andrà aumentando solo poco a poco durante i livelli, in maniera da permettervi di impratichirvi con quello che è un puzzle game che necessita anche di buoni livelli oltre che di tanta strategia. Nei livelli più avanzati, infatti, saranno presenti blocchi di vario tipo: ve ne saranno anche di quelli che restano fermi e che sarete voi a dover spostare, magari per bloccare il movimento di altri cubi.

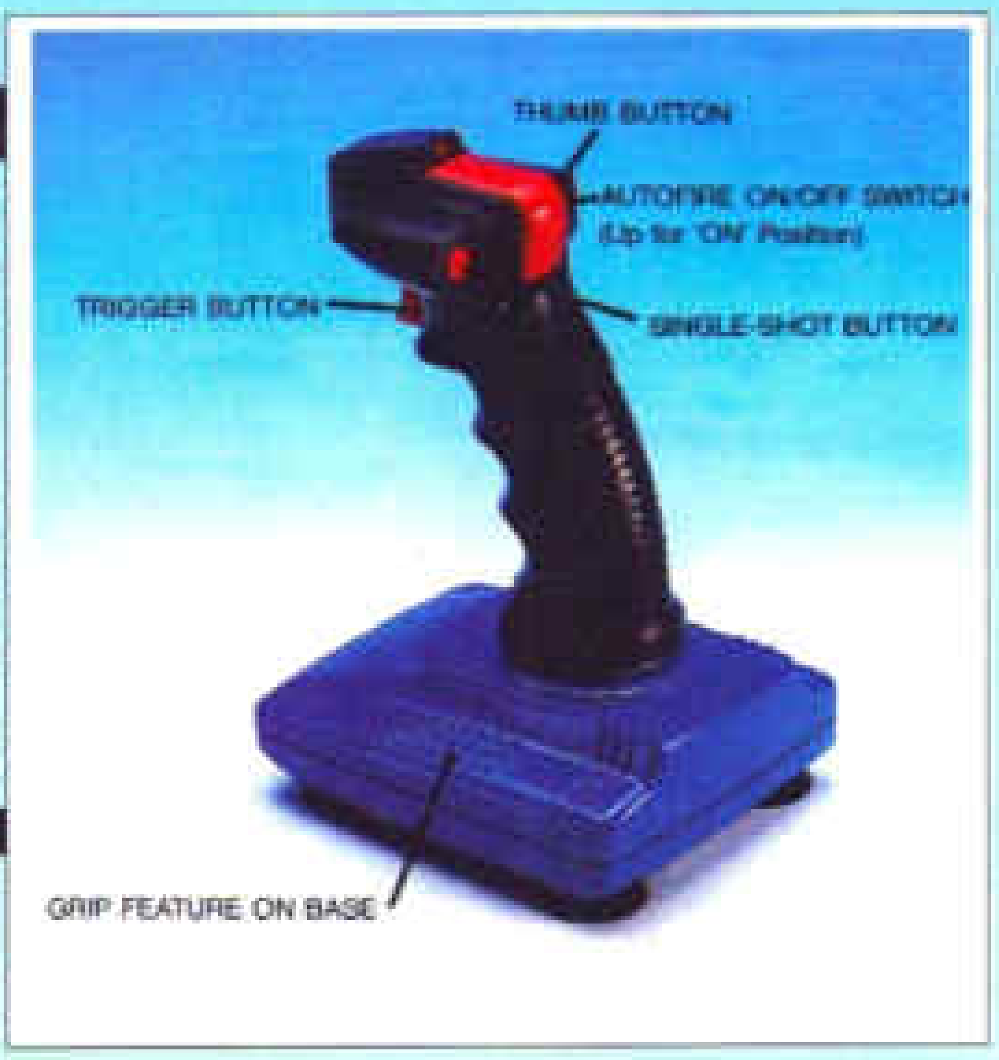
La prospettiva di gioco è quella di una telecamera che punta sempre su Zack, cosicché non avrete la visione d'insieme della griglia, ma vi sembrerà di esserci effettivamente dentro insieme al protagonista (e questa è la parte dove fa capolino l'hardware dedicato del 3DO). Premendo, comunque, il tasto C del joypad, potrete vedere la griglia a tre quarti dall'alto, e potreste persino giocare con questa visuale (forse più semplice) l'intera partita.

Debbo in conclusione dire che Gridders è un giochino ben fatto, senza assurde pretese e che può piacere anche tantissimo a chi ama i puzzle game con un pizzico di abilità manuale. Per tutti gli altri, resta solo un gioco carino, ma forse non attraente al punto da giustificarne l'acquisto a occhi chiusi. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

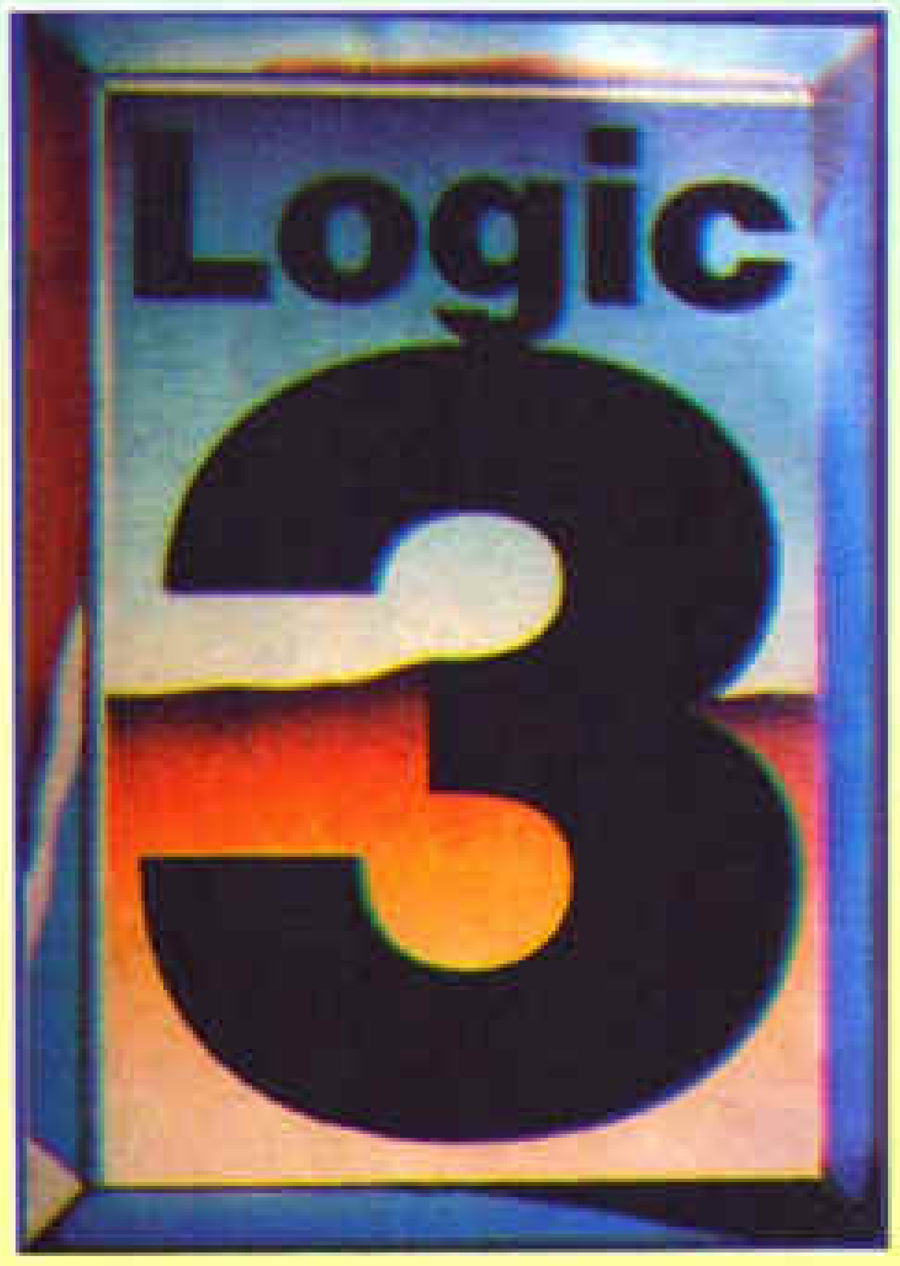
3DO	
GRAFICA + finalmente un bel puzzle	88
SONORO + ok	92
GIOCABILITÀ + piglia un sacco	89
LONGEVITÀ + dura abbastanza	90
TETRAGON SOFTWARE	88

Alpha-ray



Delta-Ray

Tornado



Quatro

LogiPad

FreeWheel

Phantom

Accessori per Consolle SEGA - NINTENDO - PERSONAL COMPUTER - AMIGA

I prodotti Logic 3 sono importati e distribuiti in esclusiva da:

Teknos Trading
Importazione e distribuzione video giochi

Sede Centrale: 18100 IMPERIA - Via Amendola, 47 - Tel. 0183/29.91.91 Fax 0183/29.07.72
Sede per Lombardia: 20100 MILANO - Via P.L. da Palestrina, 10 - Tel. 02/67.05.265 Fax 02/66.98.69.48

TUTTI I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI RISPETTIVI PROPRIETARI

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO: 02 - 33000036 (5 linee r.a.)

MASTER SYSTEM

AGASSI TENNIS	L. 39.000
AIR RESCUE	L. 29.000
BUGGY RUN	L. 39.000
CASTLE OF ILLUSION	L. 39.000
CHUCK ROCK	L. 39.000
CHUCK ROCK II	L. 49.000
COOL SPOT	L. 39.000
CYBER SHINOBI	L. 29.000
DESERT STRIKE	L. 39.000
DONALD DUCK	L. 29.000
DRACULA	L. 39.000
DRAGON CRYSTAL	L. 39.000
DR. ROBOTNIK	L. 39.000
F. 1	L. 39.000
GALAXY FORCE	L. 29.000
GHOULS 'N GHOST	L. 29.000
GREAT FOOTBALL	L. 29.000
HEROES OF THE LANCE	L. 29.000
IMPOSSIBLE MISSION	L. 29.000
JAMES BOND 007	L. 29.000
JUNGLE BOOK	L. 59.000
MARBLE MADNESS	L. 29.000
MASTER OF DARKNESS	L. 29.000
MASTER OF COMBAT	L. 39.000
MOONWALKER	L. 29.000
NEW ZEALAND STORY	L. 29.000
NINJA	L. 29.000
OPERATION WOLF	L. 29.000
OTTIFANT	L. 29.000
OUTRUN EUROPA	L. 29.000
PREDATOR II	L. 29.000
R - TYPE	L. 29.000
RAMPART	L. 29.000
RENEGADE	L. 29.000
ROBOCOP Vs TERMIN.	L. 39.000
SAFARI HUNT	L. 29.000
SHADOW OF BEAST	L. 29.000
SHANGAI	L. 39.000
SMASH TV	L. 29.000
SONIC 2	L. 39.000
SPACE GUN	L. 29.000
SPECIAL CRIMINAL	L. 29.000
SPEEDBALL II	L. 29.000
SPIDERMAN	L. 29.000
STRIDER II	L. 29.000
SUMMER CHALLENGE	L. 39.000
TERMINATOR	L. 39.000
TOM & JERRY	L. 39.000
TRANSBOT	L. 29.000
TRIVIAL PURSUIT	L. 29.000
ULTIMATE SOCCER	L. 39.000
WIMBLEDON TENNIS	L. 39.000
WORLD CUP ITALY '90	L. 29.000
XENON 2	L. 29.000

NINTENDO 8 BIT

METAL GEAR	L. 29.000
MONSTER IN POCKET	L. 29.000
ULTIMATE STUNTMAN	L. 29.000
ALPHA MISSION	L. 29.000
ASTERIX	L. 39.000
BLACK MANTA	L. 29.000
BLUE SHADOW	L. 29.000
CASTELVANIA II	L. 29.000
CRACK OUT	L. 29.000
DOUBLE DRAGON 2	L. 29.000
DRACULA	L. 29.000
DUCK HUNT	L. 29.000
GALAXY 5000	L. 29.000
GARGOJLES QUEST 2	L. 29.000
GREMLINS	L. 29.000
HUNT RED OCTOBER	L. 29.000
KICKLE CUBICLE	L. 29.000
KUNG FU	L. 29.000
MANIAC MISSION	L. 29.000
MISSIONE IMPOSS.	L. 29.000
PARASOL STAR	L. 29.000
POWER BLADE	L. 29.000
PRINCE VALLIANT	L. 29.000
PROBOTECTOR 2	L. 29.000
PUZZNIC	L. 29.000
RAD RACER	L. 29.000
SHADOW WARRIOR	L. 29.000
SNAKE RATTLE	L. 29.000
SWORD & SERPENTS	L. 29.000
UFORIA	L. 29.000

SPECIALE 3DO

3DO + 2 GIOCHI = L. 990.000

VASTA GAMMA DI GIOCHI DISPONIBILI

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

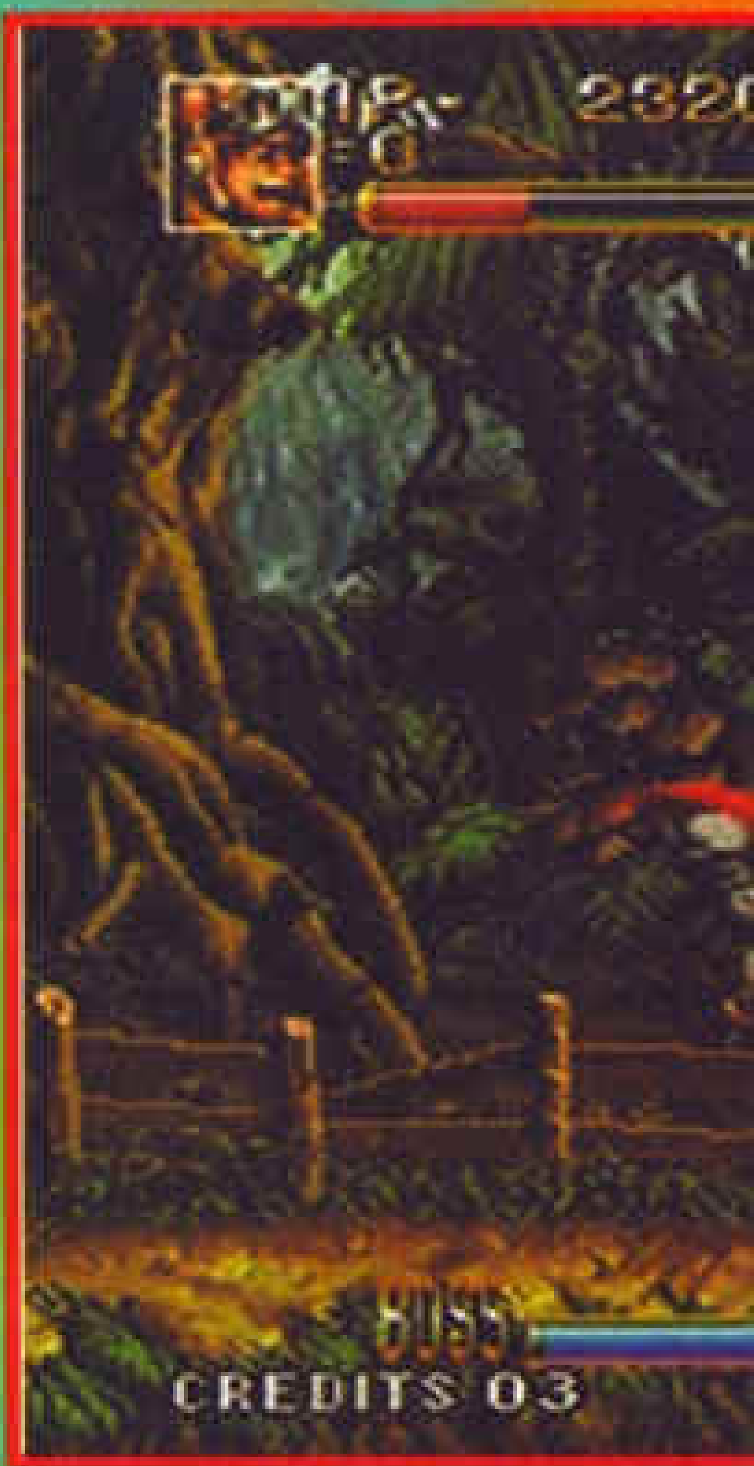
TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

85

Giocatori	1\2
livelli	4
livelli di difficoltà	4

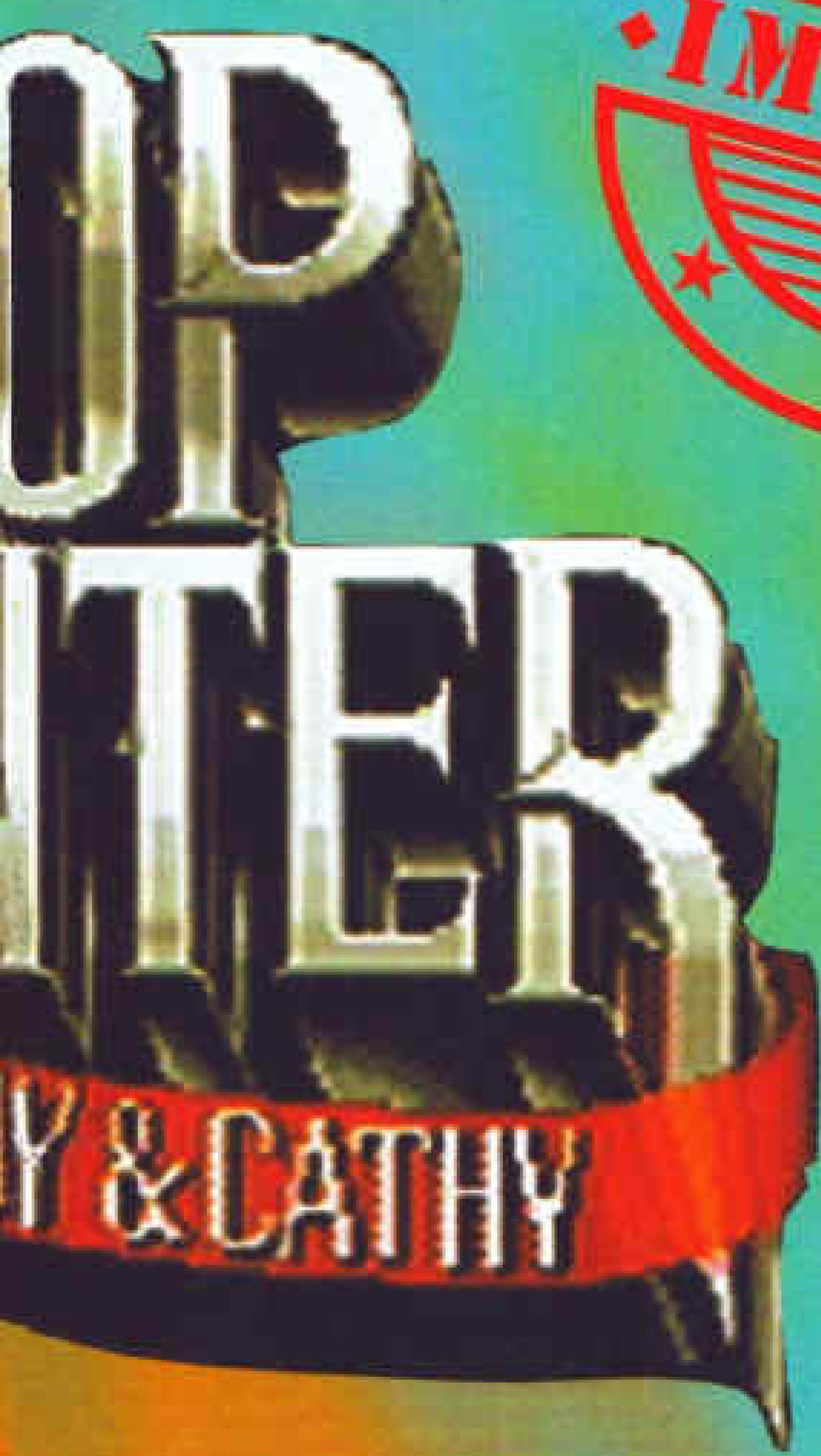
Bisogna proprio dire che i platform per Neo Geo si contano sulla punta delle dita di una mano (ve ne sono in tutto all'incirca un paio), quindi, un gioco di questo genere non può che suscitare una disposizione positiva in un recensore. Ma sarà poi vero che questo Top Hunter è realmente un platform?

Ahimè, la risposta è, in verità, no. In realtà, infatti, Top Hunter è un misto tra platform e beat 'em up (ah, ecco rispuntare la parola più ricorrente nel vocabolario SNK), nel senso che come platform risulta davvero semplicistico e lineare (lo schermo scrolla quasi sempre da sinistra a destra e mooolto raramente in verticale o in diagonale), e tutto ciò che bisogna fare è progredire negli stage picchiando un sacco di nemici e, da ultimo, il tipico e tradizionale mostro di fine livello.



Ogni livello del gioco in questione è rappresentato da un mondo diverso, invaso da malvagi spaziali di cui dovrete riuscire a fare piazza pulita, magari con l'aiuto di un altro giocatore.

Si comincia col pianeta delle Foreste, pieno di giungle lussureggianti e caverne segrete, per continuare poi col pianeta di ghiaccio (piuttosto scivoloso e pieno di trappole) e quello di fuoco (forse il più bello graficamente, comunque piuttosto difficilotto). In ultimo, c'è il Mondo del Vento che, ovviamente, non sto a descrivervi, anche perché il soggetto di questo livello mi pare facilmente intuibile.



Comincio subito col dire che, graficamente, Top Hunter è davvero bellissimo: superbamente definito e ipercolorato, risulta indubbiamente una gioia per gli occhi. D'altronde, con solo quattro livelli di gioco (che, seppur divisi in sottosezioni, singolarmente mantengono dall'inizio alla fine gli stessi paesaggi), bisognava che i centodieci megabittoni della cartuccia si vedessero pur da qualche parte. E c'è da aggiungere che la grafica di Top Hunter è proprio ben disegnata e basta; nel senso che a parte la definizione degli sfondi, tecnicamente c'è poco e nulla: quasi inesistente e poco degno di nota risulta essere il parallasse degli stage, mentre zoomate o altre chicche del genere sembrano essere state abbastanza dimenticate dai programmatori. Avrete, durante i livelli di gioco, la possibilità di usare delle tute robotizzate (un po' in stile Megaman X, per intenderci) o di lanciare (se opportunamente potenziati) palle di fuoco ai nemici, ma queste situazioni sono abbastanza rare e non modificano di certo radicalmente la semplicità di fondo che caratterizza il tutto.

Il fatto è che il difetto continua a restare lo stesso che avevo segnalato nella recensione di Windjammers (CM n.31, per i più distratti), ovvero che i giochi per il mostro nero SNK costano troppo per quello che offrono, soprattutto adesso, con l'arrivo di prodotti veramente degni di nota per Mega CD o per 3DO. Per la cronaca, come forse già saprete, adesso la SNK farà uscire (precisamente ai primi di ottobre) la versione cd del Neo Geo, e lì mi sorgono altri dubbi.

© 1993 Arcade Zone Ltd. © 1993 SoftGold GMBH. Sony Electronic Publishing is a trademark of Sony Electronic Publishing Company. Super Nintendo and Gameboy are trademarks of Nintendo Ltd.

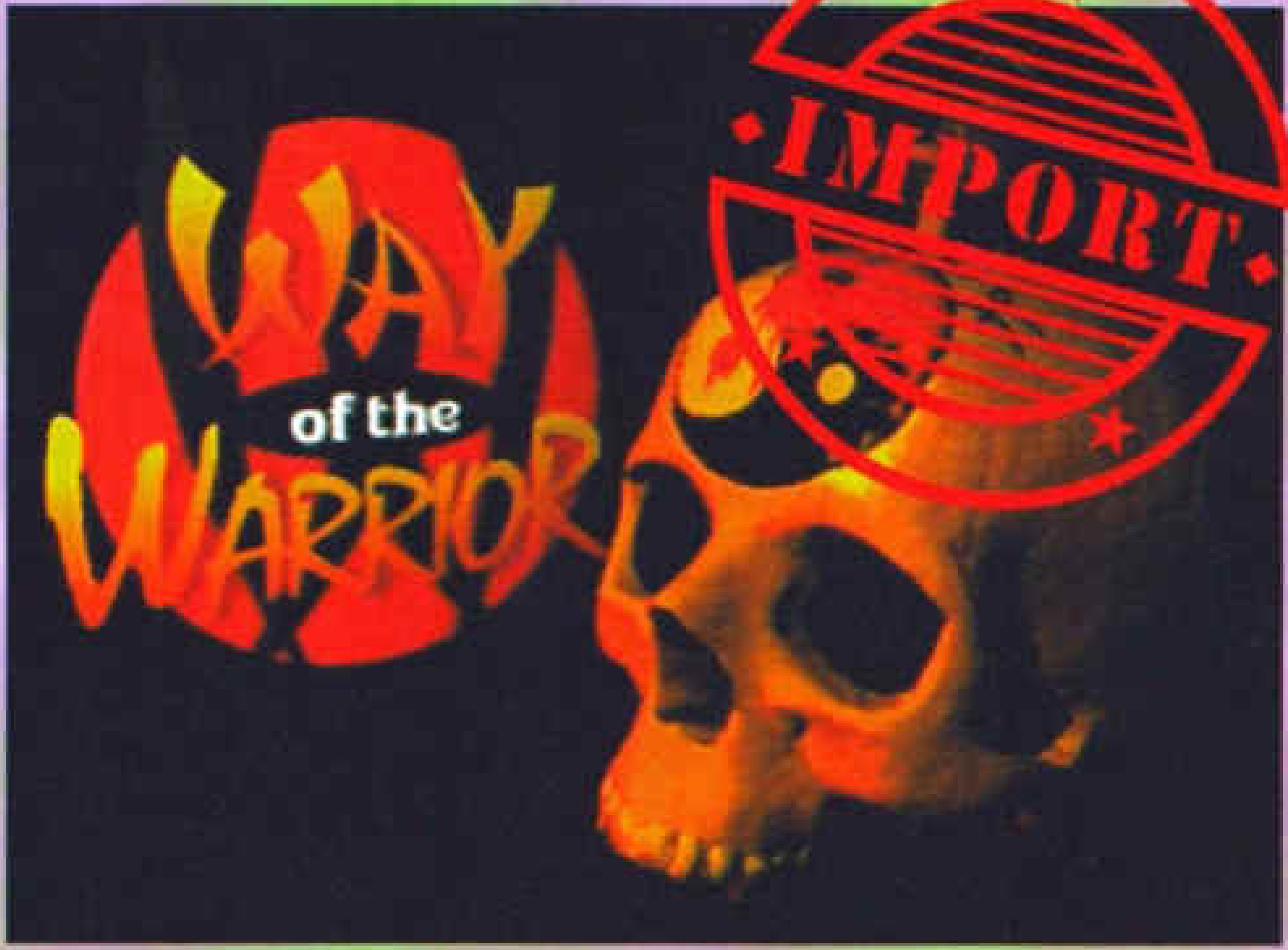
Innanzitutto è inconfutabile che così venga risolto il maggior problema che ora assilla gli utenti di questa console, e cioè il prezzo del software. Ma resta il fatto che gli utenti di oggi non potranno essere quelli di domani, a meno che non vendano/buttino la loro console di adesso per comprare quella che funziona con i cd. E forse, conviene proprio che lo facciano, dato che la SNK non produrrà ancora per moltissimo i giochi su cartuccia. Certo, si potrebbe sempre dire che i videogame su cartuccia non soffrono dei periodi di pausa dovuti ai caricamenti del cd, ma è anche vero che il sonoro di un gioco su cd è lapalissianamente superiore a quello di un gioco su cartuccia (al limite, ma proprio al limite - come ho avuto modo di sentire a proposito di Samurai Shodown - lo eguaglia). E comunque il prezzo resta il fattore determinante che fa aggiudicare la vittoria al supporto cd. Ho in ogni caso una domanda per la SNK: già che ha deciso di fare una console che funziona coi cd, perché non ha sensibilmente potenziato lo standard Neo Geo? Non si rende forse conto che ben presto, con il pieno sfruttamento del 3DO e con l'uscita delle nuove macchine Sega, NEC e Nintendo, il Neo Geo verrà già a livello hardware reso obsoleto di diverse lunghezze? Tralasciando momentaneamente questi struggenti interrogativi, ribadisco la simpatia di questo Top Hunter, che farà di certo molta gola ai possessori di un Neo Geo. E se, come un tempo, tali possessori (due anni fa si diceva infatti che per la sua fascia di prezzo il Neo Geo fosse la limousine delle console) hanno le tasche piene di monetine, col poco software in giro per la loro console e con l'evidente originalità (rispetto agli altri titoli disponibili) di questa cartuccia, non credo facciano male a farci su un bel sostanzioso pensierino.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

NEO GEO	
GRAFICA + ben disegnata - senza chicche particolari	91
SONORO + bellino	87
GIOCABILITÀ + divertente	90
LONGEVITÀ + prende bene - ma ha solo quattro livelli	82
SNK	85

66

LIVELLI	12
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1
NUMERO GIOCATORI	1 o 2

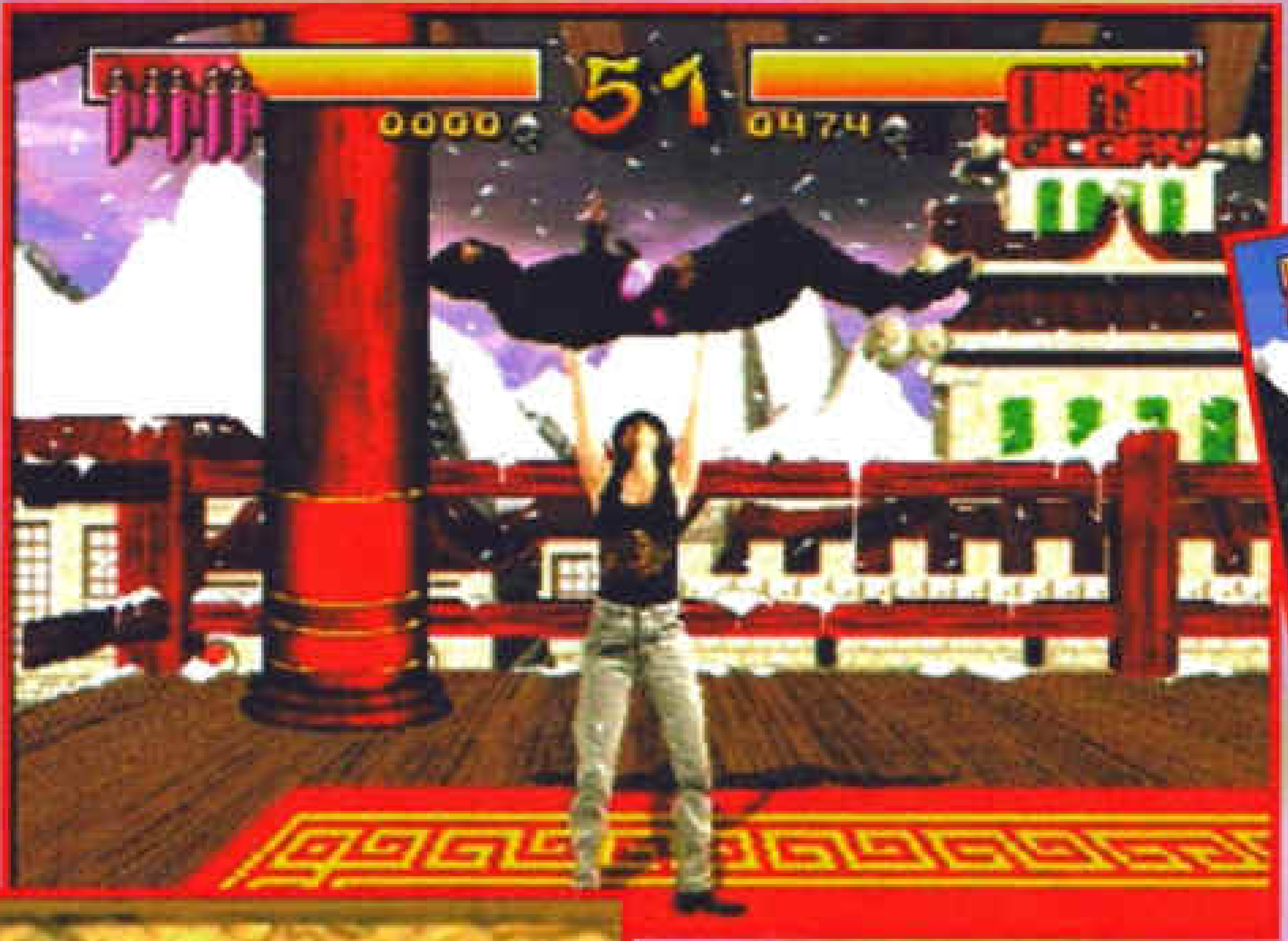


E ci mancavano! Come cosa? I picchiaduro per 3DO, no? Dopotutto anche lui ha il diritto di avere un rullarkartoni che si rispetti... Vediamo se questo titolo rientra nella categoria...

Porco giuda! Non abbiamo fatto in tempo a finire il trasloco della nuova redazione (dovreste vedere che roba allucinogena, un intero piano di un palazzo è nostro... prima un appartamento, poi un piano intero, un palazzo e infine il mondo!!!) che sono cominciati ad arrivare giochi per console e, a quanto pare, anche il 3DO comincia ad avere un numero consistente di titoli al suo attivo, alcuni dei quali persino belli; se ben vi ricordate fino a pochi mesi fa non c'era molto da stare allegri, ma l'arrivo di Shock Wave (che a una prima occhiata mi è sembrato parecchio insulso, ma alla fine qui in redazione mi hanno convinto delle sue potenzialità) e Road Rash è un chiaro segno che lascia presagire uno sfruttamento finalmente un po' più decente di questa travagliatissima macchina da gioco. Ma cosa c'entra tutto questo con il nuovo gioco che vado a presentarvi? E' semplice, tutto il bordellone scritto fino a ora serviva a fare capire anche ai piu' scettici che finalmente il 3DO comincia a farsi rispettare, e come tutte le console che si rispettino anche il mostriciattolo della Panasonic ha finalmente un picchiaduro da annoverare nella propria lista di giochi.

E ora il momento della rivelazione, della frase clou di tutta la recensione: Way of the Warrior e Mortal Kombat sono lo stesso gioco!!! Se state andando avanti a leggere le cose sono due: o non ve ne frega assolutamente un fico secco e non avete nulla di meglio da fare, o ne volete sapere di più.

Per tutti coloro che la pensano in quest'ultima maniera ecco spiegato per filo e per segno Way of The Warrior: prendete 12 attori di serie B, travestiteli da buffoni, riprendeteli con una telecamera e aggiungete qualche effetto speciale da film squallido (cavoli, mi ricorda la realizzazione di Fightin' Maniacs...



NdAlex). Fatto tutto ciò ponete alle loro spalle una decina di fondali in stile "mistico orientale" e contattate i White Zombie per la colonna sonora... Signore e signori ecco a voi Way of the Warrior, il primo picchiaduro per 3DO.

L'introduzione è all'altezza della macchina e anche le opzioni non mancano decisamente! Esistono due modi di gioco: Versus (uno contro l'altro) e Tournament (ovvero uno contro il computer). E' poi possibile scegliere il livello di handicap, il posto dove lottare e un paio di altre cosucce carine. Ma arriviamo al gioco e parliamo dei personaggi che, stando al manuale hanno dalle sessanta alle ottanta mosse diverse ciascuno (a dire il vero io ne ho viste di meno...): The Ninja è, pensate un po' voi, un ninja; Konotori sembra invece un incrocio tra una geisha giapponese e un sudafricano; Major Gaines non è altri che il fratello scemo di Guile. Shaky Jake è un australiano che combatte con un bastone mentre il vero figaccione del gioco, il Ryu della situazione è uno tizio di 23 anni chiamato Dragon; davvero il peggio! La gentil donzella di Way of the Warrior è invece Nikki Chan. Abbiamo poi Nobunaga, un samurai esaltato, Fox, un algerino che combatte in pantaloni, camicia e cravatta (ops, dimenticavo le bretelle!!!). Infine abbiamo un altra ragazza, Crimson Glory (che nome, mio dio che nome), una metallara americana con le mani piuttosto pesanti.

Ogni match si articola sui soliti tre round, ma rispetto a Mortal Kombat abbiamo (almeno) una piacevole novità: i bonus. Dovete sapere infatti che tra un calcio in faccia e una bottigliata in testa appariranno sporadicamente delle boccette che, se raccolte, potranno avere effetti diversi sul vostro personaggio. Esempi di questo possono essere l'invulnerabilità temporanea, l'invisibilità o un power up che vi permetterà (sempre per un tot di tempo limitato) di incutere all'avversario dei danni di proporzioni maggiori. Non potevano poi mancare le fatality, molto simili a quelle di MK. Altro particolare interessante sono poi le magie: se durante un combattimento riuscite a colpire l'avversario in maniera sufficientemente forte, il 3DO vi premia con degli skull point; più skull point riuscete a ottenere più magie potrete realizzare (per esempio potrete recuperare l'energia persa!).

Detto questo Way of the Warrior sembra quantomeno appetibile.

Ma il gioco com'è? Abbastanza ingiocabile, con pochi frame e un livello di difficoltà calibrato male. Le mosse sono tante e questo non può essere che un pregio, ma tutto il gioco sembra stato cominciato con delle buone idee e ultimato in fretta per lanciarlo sul mercato. Le musiche dei White Zombies sono carine e generalmente adatte al tipo di titolo.

Discorso totalmente diverso invece per la grafica, colorata piuttosto alla buona e con una netta prevalenza del rosso. Alla fine della fiera questo Way of the Warrior si rivela anche piuttosto difficile. Che dire quindi? E' anche vero che ci troviamo di fronte al primo picchiaduro per 3DO e che la macchina è ancora stata svezzata, però questo gioco non mi convince, se proprio non potete fare a meno di menare le mani dategli un'occhiata. Un'ultima cosa: se considerate brutto Mortal Kombat non guardate neanche Way of the warrior... "giocabilisticamente" è peggio.

Stefano "BDM" Petrullo

RAFFO

Il 3DO sentiva proprio la mancanza di un bel picchiaduro, e infatti il bel picchiaduro deve ancora arrivare; nel frattempo, i possessori della "Super Console" si dovranno accontentare di questo brutto clone di Mortal Kombat.

Sono convinto che i difetti siano già stati ampiamente descritti nella recensione, quindi evito di infierire; ma vorrei dire la mia per quanto riguarda le zoomate continue... ebbene, sono una buona idea. (stringato no?).

A chi si lasciasse impressionare dalle immagini, suggerisco comunque di dargli un'occhiata prima di comprarlo, ho paura altrimenti che potrebbe trovarsi con una delusione sullo scaffale della camera.

3DO	
GRAFICA + Belli gli zoom sui personaggi - Pessimi i colori e troppo pochi frame	75
SONORO - Gli White Zombie e il Metal non mi piacciono + Però nel gioco le musiche ci stanno a pennello	88
GIOCABILITA' + Appena sufficiente - Le mosse sono troppo incasinate	60
LONGEVITA' - La difficoltà è calibrata male	55
UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS	66

?

74

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	100
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	1

"Capitano, Capitano, emergenza, un uomo in mare!". "Accidenti, dobbiamo salvarlo; sala macchine, qui è il capitano, presto, motori indietro tutta!" Vroooam. Crunch, splurt, mulinex, mulinex.

S.S. LUCIFER

Questo è un esempio di quello che NON dovete fare in S.S. Lucifer. La vostra nave sta affondando e non si conoscono le cause del disastro, anche BDB infatti è dimagrito moltissimo (non sforzatevi, questa la potete capire solo se conoscete a memoria gli ultimi quattro anni di numeri di TGM). Molti passeggeri sono rimasti però imprigionati dentro il ventre di metallo della nave e l'acqua sta cominciando a invadere i vari compartimenti. Voi siete il capitano, o mio capitano, e dovete cercare di cogliere l'attimo fuggente, nel senso che se non vi date una mossa i passeggeri non saranno più in condizione di pagarvi il biglietto di ritorno.
La nave su cui vi trovate è semplicemente enorme (un centinaio di livelli se non erro) e fa sembrare la Missouri una vasca da bagno: è infatti suddivisa in un enorme numero di compartimenti, e quei compartimenti rappresentano il numero di stanze da cui dovrete liberare dei passeggeri prigionieri, ovvero il numero di livelli da completare prima di lasciare la nave (ricordate, il capitano è sempre l'ultimo).
La Codemasters, autrice di questo S.S. Lucifer, si è costruita la sua fama, ai tempi, sui budget per C64 (ricordate l'interminabile serie dei Dizzy, per esempio, o la serie dei loro "simulator") e ha sempre brillato più per la quantità dei prodotti, che per la qualità e l'originalità. Negli ultimi tempi ha cominciato però ad azzeccare qualche titolo, un nome su tutti Micro Machines (di cui sta per uscire anche il seguito) un gioco di corse di grosso successo e un programma ben realizzato.
S.S. Lucifer sta, a mio parere, a metà tra queste due anime della Codemasters. L'idea del gioco infatti non è male, ma non brilla certo per originalità. Si tratta infatti di un puzzle game che ricorda non poco il mitico Lemmings della Psygnosis.
Vi ritrovate infatti alle prese con diversi livelli, composti da labirinti di piattaforme più o meno complessi e da un certo numero di passeggeri che dovranno essere accompagnati verso l'uscita di quel compartimento. Quello che trasportavate era un carico di convalescenti da una lobotomia cerebrale di massa, visto che i passeggeri sono assolutamente inabili a seguire le vostre indicazioni e si muovono in linea retta verso qualsiasi cosa gli si pari davanti: baratri, muri di fiamme, presse, lame, gli amici del Raffo (noto frequentatore dei peggiori bassifondi di Milano).
Quello che dovete fare è quindi di preparare una via sicura per i nostri catatonici passeggeri verso l'uscita, bomba dopo bomba (ar-

riveremo a Roma?). Per demolire portelloni di sicurezza e altri tipi di ostacoli che i passeggeri si potranno trovare davanti avete infatti a disposizione dell'esplosivo. Ma non è l'unica cosa con cui potete interagire, potete attivare degli interruttori per aprire o chiudere delle botole, invertire il senso di marcia di passerelle mobili e utilizzarle per muovere degli oggetti su schermo. Per esempio potete spostare delle casse e portarle a coprire baratri e trappole.

Lo scenario è comunque molto meno vario del già citato Lemmings. Il numero di azioni che potete intraprendere è molto più limitato e anche le stanze in cui vi trovate ricalcano bene o male lo stesso schema di labirinti di piattaforme. S.S. Lucifer assomiglia di più a un puzzle game classico, in cui vi trovate a interagire con un po' di oggetti su schermo, capire come funzionano e operare nel modo giusto e nei tempi giusti per spostare e demolire. E' un gioco più semplice, insomma, di Lemmings, a mio parere adatto ai più piccoli, con un grado di difficoltà abbastanza basso. Con l'avanzare dei livelli si incontrano puzzle diversi ma sempre intuitivi e c'è anche una giusta componente d'azione per sincronizzare le vostre azioni a quelle dei passeggeri e agire al momento giusto, ed è, al solito, ottima l'opzione per due giocatori. Un giochino simpatico, insomma, ma che presenta un paio di difettucci. A livello di giocabilità, per esempio, è un po' troppo lineare, nel senso che ogni trappola è un po' a se stante, raramente è infatti necessaria una tattica globale per risolvere uno schermo (del resto sarebbe difficile stabilire una tattica globale visto che l'area di schermo che potete vedere è abbastanza limitata e, cosa che mi abbastanza dato fastidio, non c'è la possibilità di guardare in alto o in basso), ma è più semplice risolvere un problema per volta, magari ripartendo dall'inizio diverse volte se si sbaglia: in questo modo è quasi inevitabile non finire uno schermo. Il numero di oggetti e di possibilità d'azione è abbastanza limitato e, anche se in questo modo la difficoltà progredisce lentamente, rischia di diventare monotono. Ma questi sono difetti legati al fatto che, secondo me, si tratta di un gioco destinato ai più piccoli, a cui piacerà senz'altro.

Il problema principale di S.S. Lucifer è che... beh, in fondo si tratta del solito giochino senza alcuna attrattiva particolare che lo faccia uscire dalla massa.

Stefano "VF" Giorgi

RAFFO

Era da tanto che non veniva fatto un bel gioco ispirato ai Lemmings, dico era perché SS Lucifer è una palese imitazione del glorioso gioco della Psygnosis.

Comunque, poco importa se è un clone, il gioco è divertente e, essendo tale, mi diverte, e quindi mi piace... semplice no?

A parte tutto, la parte grafica è un sacco simpatica (mi ha ricordato vagamente Rick Dangerous) e la giocabilità è sufficientemente alta per divertire, proprio per questo mi sono divertito, altrimenti...

MEGA DRIVE	
GRAFICA +Semplice e funzionale -Un po' troppo infantile	71
SONORO -Solite musichette... +... ma almeno non danno fastidio	70
GIOCABILITÀ +Immediatamente comprensibile +Buona l'opzione per due giocatori	82
LONGEVITÀ + Cento livelli sono tanti... -... ma un po' troppo semplici e monotoni	75
CODEMASTERS	74

COMPUTER ONE®

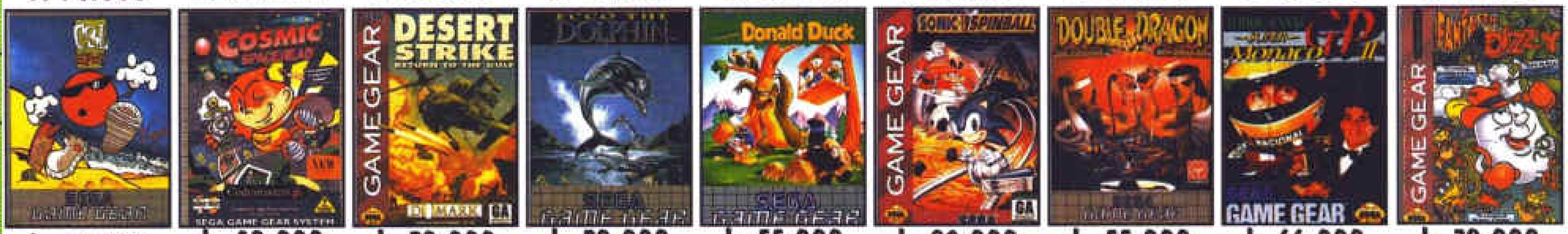
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

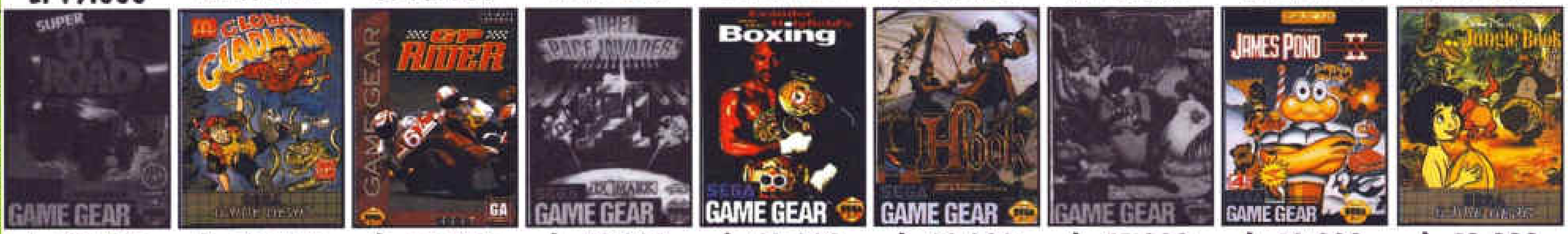
FAX 051-344.906 o 345.100

GAMEGEAR

L. 74.000 | L. 69.000 | L. 65.000 | L. 53.000 | L. 39.000 | L. 39.000 | L. 79.000 | L. 55.000 | L. 77.000



L. 79.000 | L. 49.000 | L. 79.000 | L. 79.000 | L. 55.000 | L. 82.000 | L. 55.000 | L. 66.000 | L. 79.000

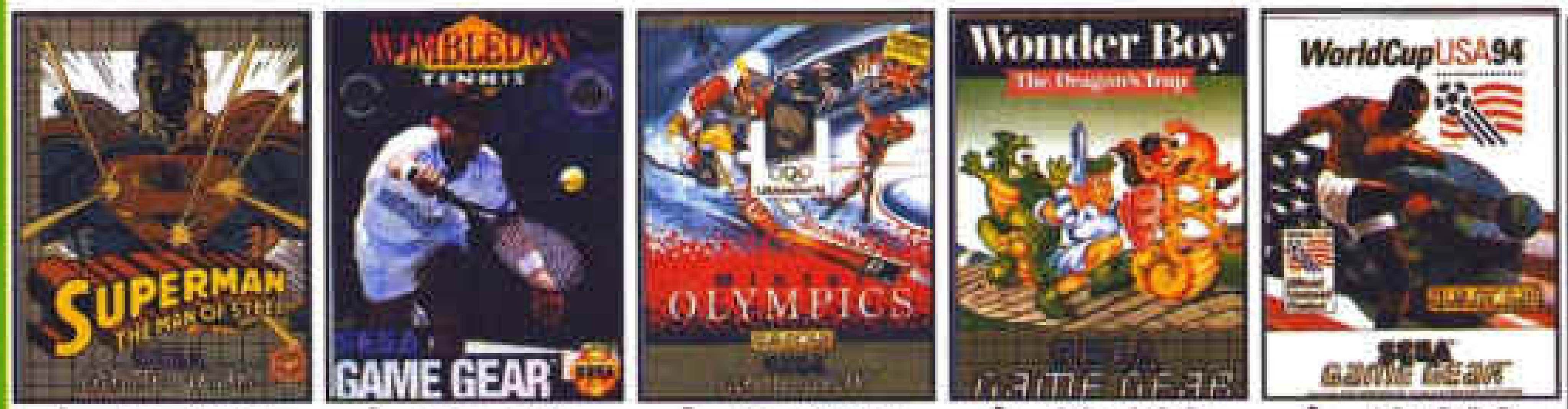


L. 55.000 | L. 49.000 | L. 69.000 | L. 55.000 | L. 69.000 | L. 63.000 | L. 55.000 | L. 79.000 | L. 79.000

L. 74.000 | L. 59.000 | L. 47.000 | L. 59.000 | L. 75.000 | L. 77.000 | L. 62.000 | L. 55.000 | L. 69.000

L. 79.000 | L. 59.000 | L. 59.000 | L. 79.000 | L. 89.000 | L. 29.000 | L. 79.000 | L. 62.000 | L. 79.000

L. 66.000 | L. 79.000 | L. 39.000 | L. 84.000 | L. 45.000 | L. 85.000 | L. 66.000 | L. 79.000 | L. 79.000



L. 56.000 | L. 42.000 | L. 79.000 | L. 39.000 | L. 79.000

IL LIBRO DELLA GIUNGLA

FINALMENTE DISPONIBILE

vers Megadrive L. 119.000 ver.Supernintendo L 129.000

vers.Gameboy Lit. 78.000 vers. Gamegear Lit. 79.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

MEGADRIVE EUROPEO PAL

FAX 051-344.906 o 345.100

L. 35.000	L.52.000	L.72.000	L. 42.000	L. 42.000	L. 99.000	L. 42.000	L. 59.000	L. 42.000
L. 45.000	L.115.000	L.129.000	L. 66.000	L. 47.000	L. 47.000	L. 45.000	L. 67.000	L. 73.000
L. 52.000	L. 99.000	L.119.000	L. 52.000	L. 52.000	L. 99.000	L. 45.000	L. 79.000	L. 49.000
L. 85.000	L. 49.000	L. 55.000	L. 47.000	L. 49.000	L. 49.000	L. 53.000	L. 67.000	L. 39.000
L. 79.000	L. 83.000	L. 65.000	L. 52.000	L. 42.000	L. 44.000	L. 56.000	L. 99.000	L. 44.000
L. 47.000	L.109.000	L. 55.000	L. 65.000	L.115.000	L. 42.000	L.109.000	L. 65.000	L. 84.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO ESISTENTE IN ITALIA DI VIDEOGAMES ED ACCESSORI

SOLO ORIGINALI E GARANTITI, SEMPRE DISPONIBILI IN PRONTA CONSEGNA

DIFFIDA SENZA INDUGI DELLE IMITAZIONI.

Giocatori	1/2
Livelli	15 (+2 bonus)
Livelli di difficoltà	

Dopo la conversione di Fatal Fury II, non poteva certamente mancare all'appello anche la trasposizione Nintendiana del secondo episodio del noto beat 'em up della Alpha Denshi, preziosa alleata della Snk nella produzione dei giochi per Neo Geo.

World Heroes 2 non è altro che l' ennesimo picchiaduro one on one in puro stile streetfighteriano (basta non ne possiamo più, e poi, con Mortal Kombat 2 in giro, chi crede più di avere speranze di successo?). Credo che l'unico pregio notevole di questo gioco sia la possibilità di selezione di 14 lottatori diversi con relativi doppelganger e, credetemi, ce n'è per tutti i gusti: oltre agli otto del primo episodio, sono stati infatti aggiunti altri sei combattenti, e cioè un kickboxer tailandese, un quarterback americano, un vichingo, un bizzarro stregone, un reginetta del judo, e un crudele quanto letale pirata. Che ve ne sembra?

I nuovi personaggi non seguono poi tanto il trito e ritrito cliché delle tradizionali figure beat 'em uppistiche, e il pirata o il quarterback rappresentano, da questo punto di vista, delle innovazioni in piena regola. Ciò che invece non risulta innovativo per nulla, ma costituisce anzi un evidente passo indietro rispetto agli standard in circolazione è il sistema di gioco. I pulsanti in uso sono stati infatti ridotti a tre, abolito inoltre del tutto il realistico sistema capcomiano del pugno veloce/lento, calcio veloce/lento: ogni tasto è puramente adibito a una specifica funzione (pugno, calcio, proiezione).

Dal voto, che avrete già notato, vi sarete resi conto che World Heroes 2 non è il miglior picchiaduro disponibile per il Nintendo a 16 bit, ma debbo confessarvi che ha dalla sua un effettivo primato di immediatezza (data la semplicità dei comandi).

L'azione risulta veloce e frenetica, e le mosse segrete sono generalmente intuitive. Qualcosa di poco intuitivo, comunque, c'è: lo strano sistema di prese e controprese per l'effettuazione delle proiezioni o delle sequenze ripetute previo contatto (ginocchiate, calcetti e stritolamenti vari). Vi capiterà piuttosto spesso di afferrare l'avversario e, proprio sul punto di effettuare la proiezione, di vederlo afferrarvi a sua volta e proiettare lui voi. Altre volte può capitarvi di assistere a uno scambio di prese anche piuttosto prolungato, prima che qualcuno riesca a mandare in porto la proiezione.

In realtà queste disorientanti situazioni non sono casuali, ma determinate dalla temporizzazione e dalla pressione variabile che attribuirete ai tasti del joypad. A voi dunque l'arduo compito di scoprire in quale maniera spezzare la presa di un avversario per poi controproiettarlo o evitare che lui faccia lo stesso con voi...

Altro discorso è rappresentato dall'argomento "mosse segrete". La dotazione numerica per ogni personaggio è a livelli generalmente medi, con punte piuttosto mediocri per alcuni (il Dragone, tanto per citarne uno, può eseguirne solo due), ma tutte quante risultano altamente spettacolari, anche se consequenzialmente poco realistiche: il soffio del vi-

chingo, per esempio, che vi congelerà temporaneamente in un blocco di ghiaccio; o lo squalo energetico scagliato dal pirata, che vi dilanierà le carni con tanto di schizzo di sangue; o anche il salto della tigre eseguito dal kickboxer, che lo vedrà schizzare fuori dallo schermo circondato dall'aura fiammeggiante della feroce belva mangiauomini.
Se la spettacolarità compensa allora l'esiguo numero delle mosse segrete, c'è però da dire che il realismo e la conseguente esaltazione per immedesimazione in loco del giocatore talvolta ne risentono: può infatti accadere che alcune tecniche segrete siano talmente inverosimili da risultare addirittura ridicole, e il lancio degli spiritelli o l'incantesimo succhiaenergia della danza degli stessi (tecniche dello stregone della Nuova Guinea) ne sono un'eloquente dimostrazione.
Le innovazioni rispetto al primo World Heroes sono principalmente da rintracciarsi in una maggiore cura grafica, sia nei personaggi (con qualche eccezione) che nei paesaggi, e in una ampliata varietà dei Death Match, caratteristica rappresentativa della saga dei beat 'em up streetfighteriani firmati Alpha Denshi.
A proposito di esaltazione: se ricordate l'articolo che scrissi su World Heroes 1, ciò che mi gasava maggiormente era la presenza di Bruce Lee, lì trasfigurato, con una spruzzatina di Kenshiro, nel personaggio del coreano Kim Dragon. Ah, quale magna libidine! In World Heroes 2, il Dragone risulta ancora più fedele al mito del Kung Fu, e a me piace all'ennesima potenza!
Non resta che parlare dei Death Match e delle prove bonus. Nei primi (selezionabili in alternativa agli scontri normali) troverete nuove malignità da parte dei programmatori; in World Heroes II sono stati infatti aggiunti il combattimento su un campo perennemente bombardato da colpi di laser, quello su olio e quello su un angusto ascensore in movimento; oltre ai soliti su campo minato, in stanzone con pareti non proprio lisce e su ring con corde che è meglio non sfiorare.
Pure mutata rispetto all'episodio precedente è la struttura stessa dei Death Match: vi sarà la presenza di un arbitro che conterà i secondi al tappeto e l'energia dei due combattenti verrà rappresentata in maniera reciprocamente relativa, nel senso che, se diminuirà la vostra, aumenterà in rapporto quella dell'avversario, e viceversa.
In definitiva, World Heroes 2 non è malaccio, ma i beat 'em up in circolazione al momento sono davvero troppi e, prima di comprare questo, bisognerebbe avere almeno Super Street Fighter II e Mortal Kombat 2 e quantomeno altri tre o quattro picchiaduro... Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

RAFFO

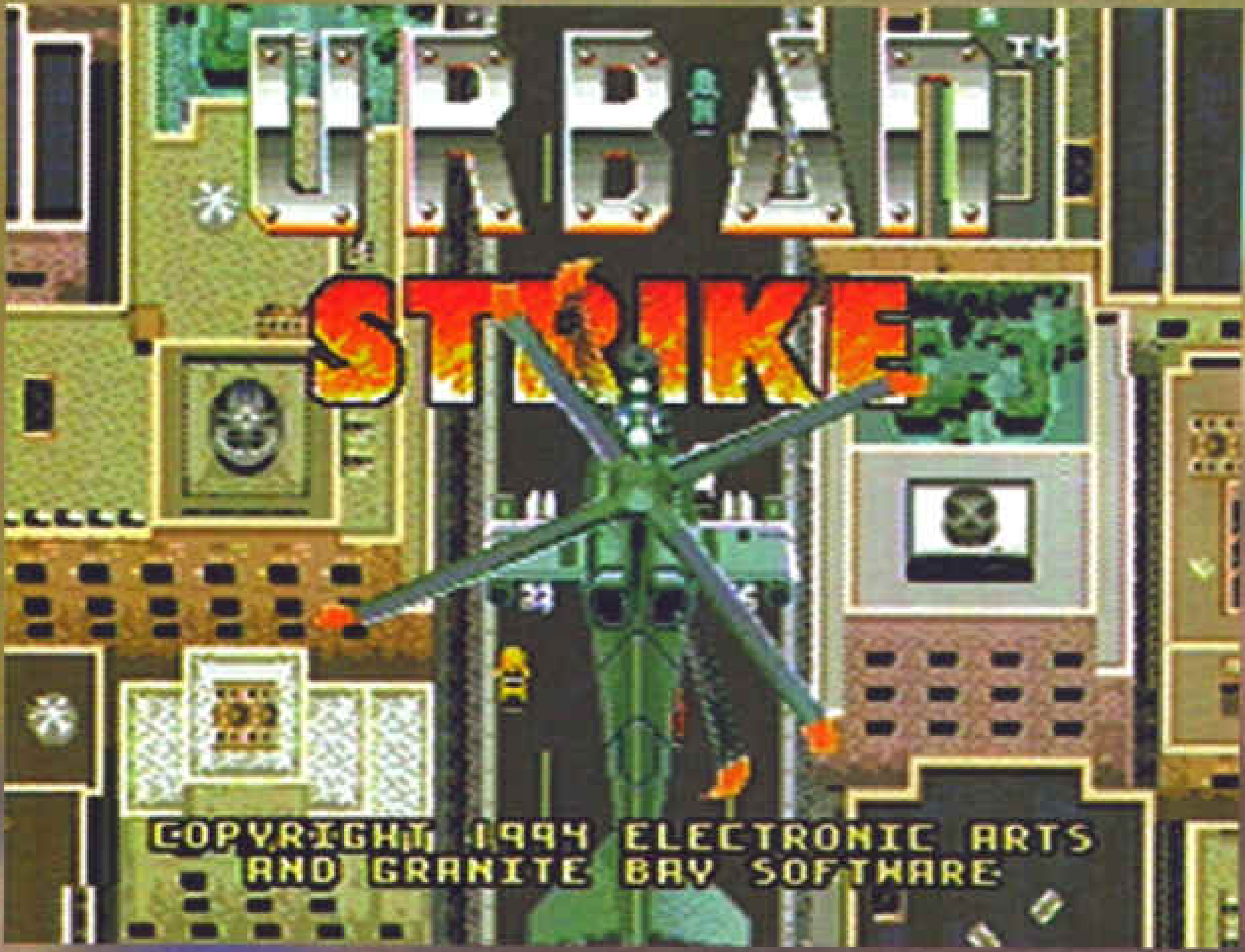
Bene, bene, bene, ecco l'ennesima conversione di un gioco da Neo Geo; questa volta tocca a World Heroes 2 e, come al solito, non sono rimasto soddisfatto.
Tanto per cominciare il gioco è troppo facile da terminare; poi la tecnica è quasi inesistente e per finire mi sta antipatico il gioco, certo, avete ragione, questo non è un motivo per trattarlo male, ma io provo questo sentimento e l'ho scritto.
Comunque, presumo che i fan del coin-op (vedi Neo Geo) potrebbero anche trovarlo bellino, ma dubito molto seriamente che lo troveranno simpatico.

SUPER NES	
GRAFICA +bella	89
SONORO +decente	86
GIOCABILITÀ +tanti personaggi -poche mosse ma spettacolari	89
LONGEVITÀ +mediamente lungo	85
SAURUS	88

Giocatori	1
Livelli	-
Livelli di diff.	1

Urban Strike? E cosa diavolo significa? Sarà forse la simulazione di un vigile urbano che gioca a baseball?

No, grazie a Dio non è così: ci troviamo di fronte al terzo capitolo di una saga che sembra destinata a non avere fine, iniziata un paio di anni fa con Desert Strike (titolo pubblicato poco dopo gli eventi della Guerra del Golfo e che, indipendentemente dall'ambientazione, riscosse un successo a dir poco eclatante) e seguita, proprio l'annetto addietro, da Jungle Strike, con un'ambientazione un po' più da guerriglia, ma che comunque è riuscito ad appassionare migliaia di videogiocatori grazie alla possibilità di usufruire di diversi mezzi, oltre ai soliti elicotteri, quali motociclette, imbarcazioni, ecc... Dopo le succose anticipazioni pubblicate nei mesi scorsi, ecco finalmente tra noi questo Urban Strike, il cui titolo lascia presagire un'ambientazione del tutto diversa dai titoli precedenti (che per dovere di cronaca sono stati tutti pubblicati dalla Electronic Arts, compreso questo). Una caratteristica che contraddistingue i giochi della trilogia risiede nel fatto che il nome associato alla parola Strike è sempre risultato essere l'effettiva ambientazione dell'azione di gio-

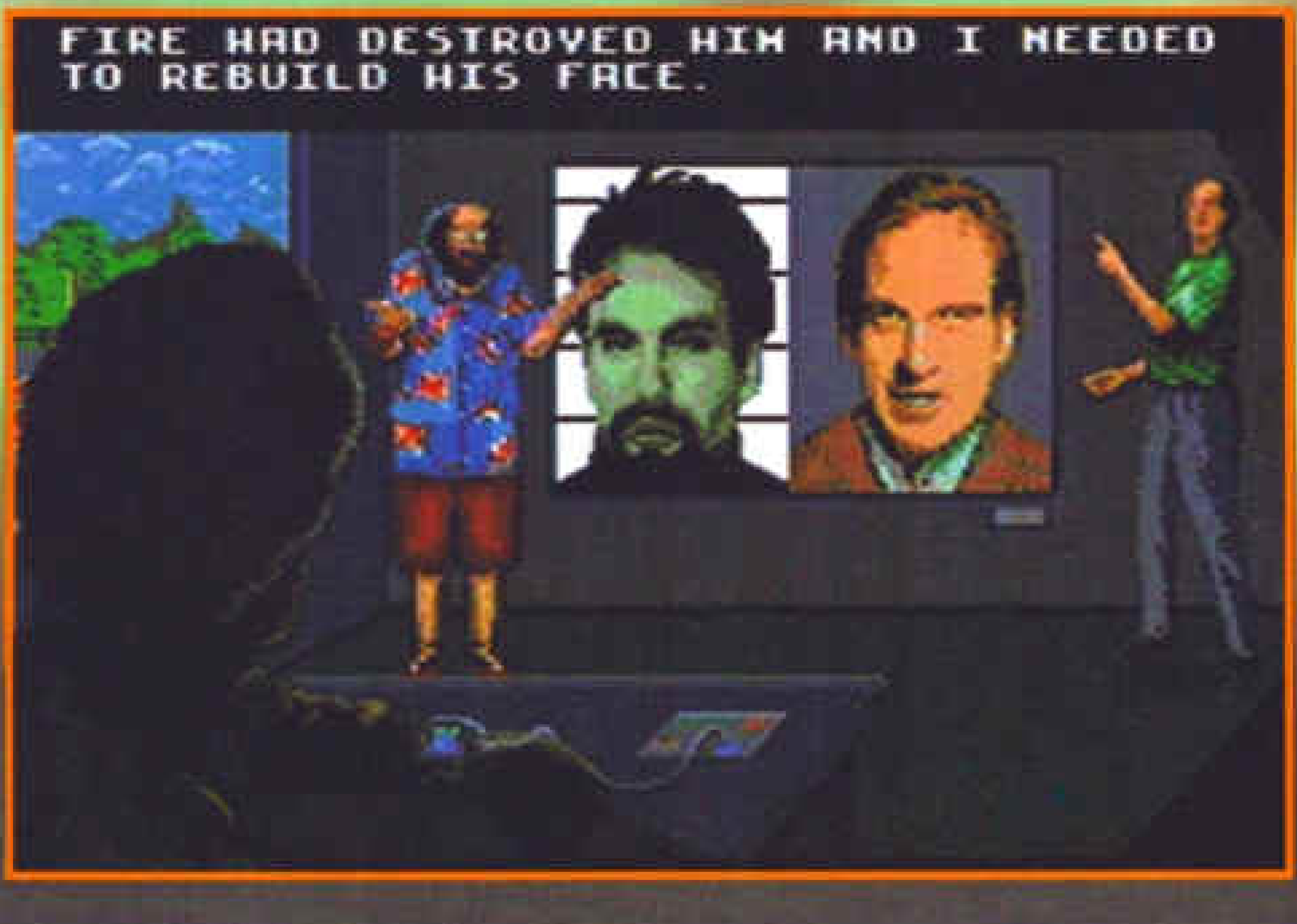


co: infatti mentre in Desert Strike, il cui titolo si ispirava palesemente alla leggendaria Tempesta del Deserto meglio conosciuta come Desert Storm, il paesaggio era prettamente desertico, in Jungle Strike bisognava destreggiarsi tra foreste e giungle amazzoniche alla ricerca dei più disparati obiettivi militari. Viene quindi logico immaginarsi Urban Strike ambientato all'interno di centri abitati (un po' come succedeva nella quarta missione di Desert Strike e se non sbaglio nella seconda di Jungle dove lo scopo primario era, rispettivamente, quello di salvare dei rappresentanti delle Nazioni Unite tenuti prigionieri all'interno di edifici e bunker nascosti in un'ipotetica Kuwait City e di salvaguardare l'incolumità del Presidente degli Stati Uniti, evitando ogni pericolo di attacchi terroristici, proprio di fronte alla Casa Bianca.), mentre come ben potete vedere dalle foto, i paesaggi che la fanno da padrone sono quelli marittimi e se si ragiona per metodo induttivo il gioco avrebbe dovuto chiamarsi Sea Strike. Vabbé, chiusa la piccola (?!?!) parentesi passiamo al gioco vero e proprio, altrimenti Alex mi compra un adesivo della Spalding da attaccarmi sulla fronte, in modo tale che io possa terminare la mia trasformazione in punching ball umano definitivamente (come se non ne prendessi già tante così, ma l'adesivo toglierebbe tutta la mia somiglianza con Julia Roberts di cui il buon vecchio Al è sempre più convinto, e così quando se ne rende conto, invece di prendermi allegramente a cartoni, passa a farmi proposte del tipo "Dammi un bacio!" oppure "Cosa fai stasera?" e altre amenità simili. Che gente, eh? Però un bacino al posto di un cazzottone? No, eh? Vabbé, lasciamo perdere...).

La storia vede come protagonista il solito pazzo dittatore che con il suo esercito di accoliti minaccia di rompere il già fragile equilibrio socio-economico-politco mondiale decidendo, da un giorno all'altro, di dichiarare guerra a un

RAFFO

Urban Strike, ve lo dico subito, è un gioco molto difficile. Credo che ci metterete un bel po' di tempo per finirlo, ma vi garantisco che lo finirete perché è troppo bello. Il fatto poi che si possa scendere dall'elicottero per andare a devastare a piedi è stata la cosa che mi ha spinto a scrivere questo commento.
Globalmente, comunque è molto soddisfacente, la parte grafica è rimasta più o meno invariata, come del resto il sonoro (tanto andava già bene). Insomma, in poche parole, mi trovo ancora una volta d'accordo con Mao, il che mi spaventa non poco... Che stia diventando un rocchettaro come lui?



GET READY!

VENDITA PER CORRISPONDENZA
TEL. 051/6446994 • 6446996

E AL DETTAGLIO
VIA GUIDOTTI, 40/B • 40134 BOLOGNA

GIOCHI NUOVI E USATI PER
SUPER NINTENDO • GAME BOY • MEGA DRIVE
GAME GEAR • 3DO • JAGUAR • NEO GEO

non ben noto Paese con l'utilizzo di massicce forze aeree e armamenti nucleari; inutile dire che l'unico in grado di fermare questo putiferio siete voi, che avete già portato a termine con successo le due precedenti missioni con un numero esiguo di perdite e una discrezione nelle operazioni da fare impallidire anche Rambo e Commando messi assieme. A differenza dell'ultima operazione però non potrete disporre di tutti i mezzi sopra elencati, ma vi dovrete accontentare del vostro fido elicottero (un Comanche? Un Apache? Boh, non sono un grande intenditore di velivoli, tantomeno di indiani, perciò...), una vera e propria Santa Barbara con le pale rotanti, e di elicotteri di soccorso dotati di un ampio cargo e di un'armatura maggiore, il tutto a scapito dell'armamento, molto più leggero. Per l'occasione però il vostro governo si è reso conto che la benzina del vostro elicottero costa troppo, per non parlare poi del bollo e dell'assicurazione che raggiungono delle cifre davvero elevate; morale della favola, per riuscire a portare a termine delle missioni dovrete scendere con i piedi per terra, il che non significa che vi dovrete dare meno arie, ma che dovrete abbandonare il vostro posto di pilota e recarvi a piedi in vere e proprie basi missilistiche sotterranee cercando di carpire delle informazioni utili per portare a termine tutti i vostri obiettivi, mentre cercate di schivare i proiettili e i missili di soldati e robot guardiani posti qua e là all'interno delle basi e vi assicuro che è una delle imprese più disperate che i programmatori abbiano mai avuto modo di pensare. A parte queste novità, lo schema di gioco è rimasto del tutto invariato: missioni sequenziali, rifornimenti di munizioni e benzina, riparazioni, ecc... L'altra novità riguarda la possibilità di agganciare diversi oggetti con l'arpione con il quale di solito si fanno i rifornimenti, come per esempio mini bombe, pannelli solari e tante altre cosucce del genere che vi impediranno di sparare missili e razzi fino al loro deposito su un suolo più consono. In definitiva Urban Strike è un gran bel gioco che sicuramente ha perso un po' della sua innovazione visto che è già il terzo capitolo della serie (e poi non dimentichiamoci lo splendido Desert Fighter, un gioco molto ma molto più strategico dei titoli della EA), e mi sembra che grafica e sonoro siano leggermente peggiorati; non che questo cambi qualcosa nella valutazione globale del gioco, ma viene spontaneo chiedersi a quanti interesserà un gioco che hanno già visto in due salse diverse e che comunque non aggiunge nulla di nuovo all'universo videoludico. Malgrado tutto però, Urban Strike rimane un gioco nettamente superiore a molti altri che ci siamo abituati a vedere sulla console nera di casa Sega. Consigliato comunque a tutti i cultori del genere e anche ai non appassionati, visto che di giochi longevi il mercato di oggi è un po' sprovvisto. Comunque se non l'aveste capito, Urban Strike mi è piaciuto davvero un sacco, essendo di gran lunga più difficile dei suoi predecessori, e quindi molto più accattivante. E' tutto e prima di congedarmi vi consiglio di leggere i commenti degli altri redattori e la pagella.

Andrea "MAO" Della Calce

VF

Urban Strike, ve lo dico subito, è un gioco molto facile. No, non prendertela Raffo, in fondo siamo d'accordo. La prima missione di Urban Strike è molto facile, ma già dalla seconda missione le cose si complicano di molto. Non è comunque quel tipo di difficoltà frustrante, anche perché il computer di bordo vi tiene costantemente informati sull'evoluzione dei combattimenti e in grado di elaborare un'adeguata strategia senza dover sempre cercare rifornimenti e carburante: sapete sempre cosa fare insomma. Se aggiungete alla grossa giocabilità un dettaglio grafico treddi che è tra i migliori che abbia mai visto, la varietà di scenari (soprattutto la possibilità di combattere nel bel mezzo della città) e notevoli miglioramenti per quanto riguarda la varietà (oltre all'elicottero potete pilotare altri mezzi, se non erro potete andarvene in giro a piedi e in jeep) abbiamo un seguito ideale alla serie degli "Strike".

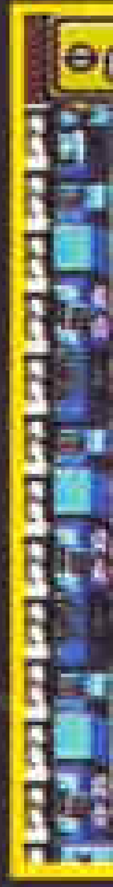
MEGADRIVE	
GRAFICA - un po' lento... - ... e purtroppo a volte sfarfalla	84
SONORO + musiche discrete... - ... ma effetti sonori da suicidio.	79
GIOCABILITA' + Semplice... + ... e immediato	94
LONGEVITA' + Grande tensione emotiva... + ... accompagnata da un grande e duraturo divertimento.	97
ELECTRONIC ARTS	93

PREVIEW

SNES/GAMEBOY

Questo gioco sarà sicuramente una bomba!

Non è passato molto tempo da quando Super Bomberman ha fatto la sua comparsa sul Super Nintendo, facendo impazzire, me compreso, una marea di giocatori, grazie alla sua strepitosa giocabilità e alla sua grandissima innovazione. Sta di fatto che, comunque, Super Bomberman è una conversione di un coin-op di altrettanto successo, che sugli home computer è stato ribattezzato Dyna Blaster, mantenendo intatti i personaggi, ma stravolgendo completamente tutti gli schemi dei vari livelli, per l'occasione ridisegnati completamente (per tutti coloro che non hanno mai giocato a Bomberman, basti sapere che ho passato la mattina di un Capodanno di due anni fa, dopo una notte da Fuori Orario, cioè rimanendo chiuso fuori di casa all'alba dopo essere stato a una "festa pacco" e avere incontrato ogni sorta di individuo ambiguo, chiuso nell'unico bar di Milano aperto a sperperare gli ultimi rimasugli delle mance natalizie inserendo monetine su monetine nel famigerato coin-op! Che uomo, eh?).



Beh, l'uscita imminente di questo Super Bomberman 2 mi conforta se non altro del fatto che non sono stato l'unico a farsi contagiare dalla "bombermania". Ma cosa diavolo bisogna fare in questo Super Bomberman 2? Né più né meno di quello che si è fatto in Super Bomberman! Va bene, adesso la smetto di fare il cretino e passo a fare un preview seria, altrimenti che razza di preview è se non vi dico niente del gioco?

In Super Bomberman 2, il giocatore dovrà calarsi nei panni di un omino grasso, presumibilmente un alieno di un pianeta dove tutti gli abitanti hanno un aspetto incredibilmente rotondeggiante, il cui scopo è quello di difendere la Terra dall'invasione di una razza altrettanto aliena e più precisamente da quattro bombaroli cattivi denominati rispettivamente Magnet Bomberman (il bombarolo magnetico), Crazy Bomberman (quello pazzo), Brain Bomberman (quello cervello, o se preferite intelligente), e la conturbante Pretty Bomberwoman (Pretty Bomberwoman, bombing down the street.... Bella battuta, eh? L'ha fatta Al, continuamente torturato dal morbo di Julia Roberts...)(beh, con te davanti...

NdAlex), la bomberdonna "carina".
Lo scopo del gioco è quello di guidare il nostro Bomberman all'interno di decinaia e decinaia di labirinti popolati, oltre che dai bombaroli maniaci, anche da una moltitudine di creaturine strane pronte a farvi la

pelle in tutti modi possibili. L'unico modo in cui Bomberman potrà difendersi sarà quello di piazzare delle bombe (da qui il nome Bomberman...) all'interno di questi labirinti nel modo più congeniale per eliminare tutti i nemici, stando comunque attento a non finire vittima delle proprie trappole ma non solo, visto che potrà usufruire anche di alcuni utilissimi power up, tipo il guantone per blastare gli avversari senza farli esplodere e la bomba saltellante, una sottospecie di granata. Una volta sterminati tutti i nemici presenti nei paraggi, bisognerà fare saltare per aria un meccanismo che tiene bloccato l'accesso ai successivi livelli, circa undici suddivisi in vari sottostage.
Sostanzialmente Super Bomberman 2 ricalca abbastanza fedelmente lo schema di gioco del precedente episodio, comunque non senza qualche innovazione che renderà questo seguito senz'altro più additivo. Infatti la confezione conterrà un arnese per giocare in quattro contemporaneamente denominato Super Multi-tap Adaptor, un gingillo

molto simile al 4 Way-Play che viene prodotto per Megadrive, e che non potrà che rendere estremamente longevo il prodotto, grazie anche alla possibilità di svolgere delle vere e proprie battaglie o delle partite in modo Tag, ovvero con la possibilità di darsi dei cambi come nel wrestling. Ma non è finita qui perché, nel Battle Mode, il giocatore che uscirà vincente dal confronto con l'avversario avrà l'opportunità di trasformarsi in Super Golden Bomberman, un nuovo personaggio veramente potente. Per la recensione vi diamo appuntamento sul prossimo numero quindi. That's all folks!

MAO

Super Nintendo

Lord of Rings	Usa	130.000
Brain Lord	Usa	140.000
Fighter History	Usa	140.000
Double Dragon 5	Usa	135.000
Untouchable	Usa	135.000
Tetris 2	Usa	110.000
S. Empire Strike	Usa	135.000
Stunt Race FX	Usa	130.000
Ultima	Usa	135.000
Chaos Engine	PAL	140.000
Metroids	PAL	140.000
Smash Tennis	PAL	130.000
Turn & Burn	PAL	140.000
Sensible Soccer Ltd	PAL	130.000
Flintstones	PAL	140.000
Super Pang	PAL	79.000
Dragon	Ita	120.000
Incredible Hulk	Ita	120.000
Il Libro della Giungla	Ita	125.000
Maximum Carnage	Ita	130.000
NBA Jam	Ita	120.000
Secret of Mana	Usa	140.000
Player Manager	PAL	79.000
Desert Fighter	Ita	110.000
Fatal Fury Special	Jap	130.000
Fire Emblem	Jap	140.000
Kiki Kai Kai 2	Jap	140.000
Muscle Bomber	Jap	99.000
Pop'n Twin Bee 2	Jap	125.000
World Hero	Jap	110.000
Wild Guns	Jap	180.000
Dragon Ball 3	Jap	
Power Rangers	Usa	
Virtual Bart	Usa	
Samurai Spirit	Jap	
World Heroes 2	Jap	
Mickey Playtown	Usa	
Super Bomberman 2	Usa	
M. Andretti Racing	Usa	
Yogi Bear	Usa	

Master System

Mortal Kombat	Ita	89.000
Star Wars	Ita	59.000
Spiderman	Ita	49.000
Robocop	Ita	59.000
Winter Olympic	Ita	59.000
Agassi Tennis	Ita	49.000
Road Rash (motociclismo)	Ita	59.000
Populous	Ita	49.000
Wwf Cage	Ita	49.000
New Zealand Story	Ita	59.000
Aladdin	Ita	80.000
Alex Kid 4	Ita	49.000
Basketball Nightmare	Ita	49.000
Monaco GP 2	Ita	49.000
Out Run	Ita	49.000
Pit Fighter	Ita	49.000
Flash	Ita	49.000
Ghouls & Ghosts	Ita	49.000
GP Rider	Ita	49.000
Indiana Jones	Ita	49.000
Altered Beast	Ita	49.000
Golden Axe Warrior	Ita	49.000
Shinobii	Ita	49.000
Sonic	Ita	49.000
Termiinator	Ita	49.000
Superman	Ita	49.000
Wonder Boy 5	Ita	49.000
Space Invaders	Ita	49.000
Master Chess	Ita	49.000
James Bond 007	Ita	49.000
Incredible Hulk	Ita	72.000

Megadrive

Chaos Engine	Ita	120.000
S. Street Fighter 2	Ita	155.000
Bubba N'stix	Ita	120.000
Combat Cars	Ita	80.000
Dune 2	Ita	130.000
Street of Rage 3	Ita	130.000
Pete Sampras Tennis	Ita	120.000
Mario Andretti Racing	Ita	120.000
Landstalker	Ita	160.000
Dragon	Ita	110.000
Tennis EA	Ita	105.000
Urban Strike	Ita	105.000
Il Libbro della Giungla	Ita	110.000
Incredible Hulk	Ita	105.000
Bob	Ita	49.000
Gun Star Heroes	Ita	49.000
Lemmings	Usa	49.000
Rocket Knight Adv.	Ita	59.000
Another World	Ita	59.000
Mazin World	Ita	59.000
Two crude Dudes	Ita	59.000
Silvestro e Titti	Usa	130.000
Tazmania 2	Usa	125.000
Double Dragon 3	Usa	130.000
Bill Walsh 95	Usa	130.000
Maximum Carnage	Ita	110.000
Art of Fighting	Jap	89.000
Bare Knukle 3	Jap	89.000
Columns 3	Jap	79.000
Ecco The Dolphin 2	Jap	135.000
Eternal Champion	Jap	110.000
Fatal Fury 2	Jap	125.000
Sonic III	Jap	99.000
S. Monaco GP2	Jap	59.000
World Heroes	Jap	125.000
Subterrania	Jap	89.000
Jurassic Park 2	Usa	
King of Monster 2	Usa	
Virtual Bart	Usa	

Neo Geo

Magician Lord	Usa	59.000
Soccer Braul	Usa	59.000
Fatal Fury	Usa	59.000
Ninja Combat	Usa	
2020 Baseball	Usa	59.000
Blue's journey	Usa	59.000
Ninja Commando	Usa	59.000
3 Count Bout	Usa	99.000
Robo Army	Usa	69.000
Aero Fighter		
Agressors of Darkombat		

Nintendo 8 Bit

Iron Sward	Ita	49.000
Jimmy Connors	Ita	89.000
Indiana Jones	Ita	89.000
Flintstones 2	Ita	89.000
Nigel Mansell	Ita	99.000
Megaman 3	Ita	49.000
Kirbi's Adventure	Ita	49.000
Rackets & Rivals (tennis)	Ita	49.000
Blues Brothers	Ita	49.000
Rodland	Ita	49.000
Yoshi's Cookie	Ita	49.000
Elite	Ita	49.000
New Zealand Story	Ita	79.000
Rainbow Island	Ita	99.000
Parasol Stars	Ita	99.000
Il Libro della Giungla	Ita	79.000

L'ARCOBALENO

Via Cassia, 6c
ROMA
tel.
06/33.33.486

PREZZI IVA COMPRESA

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

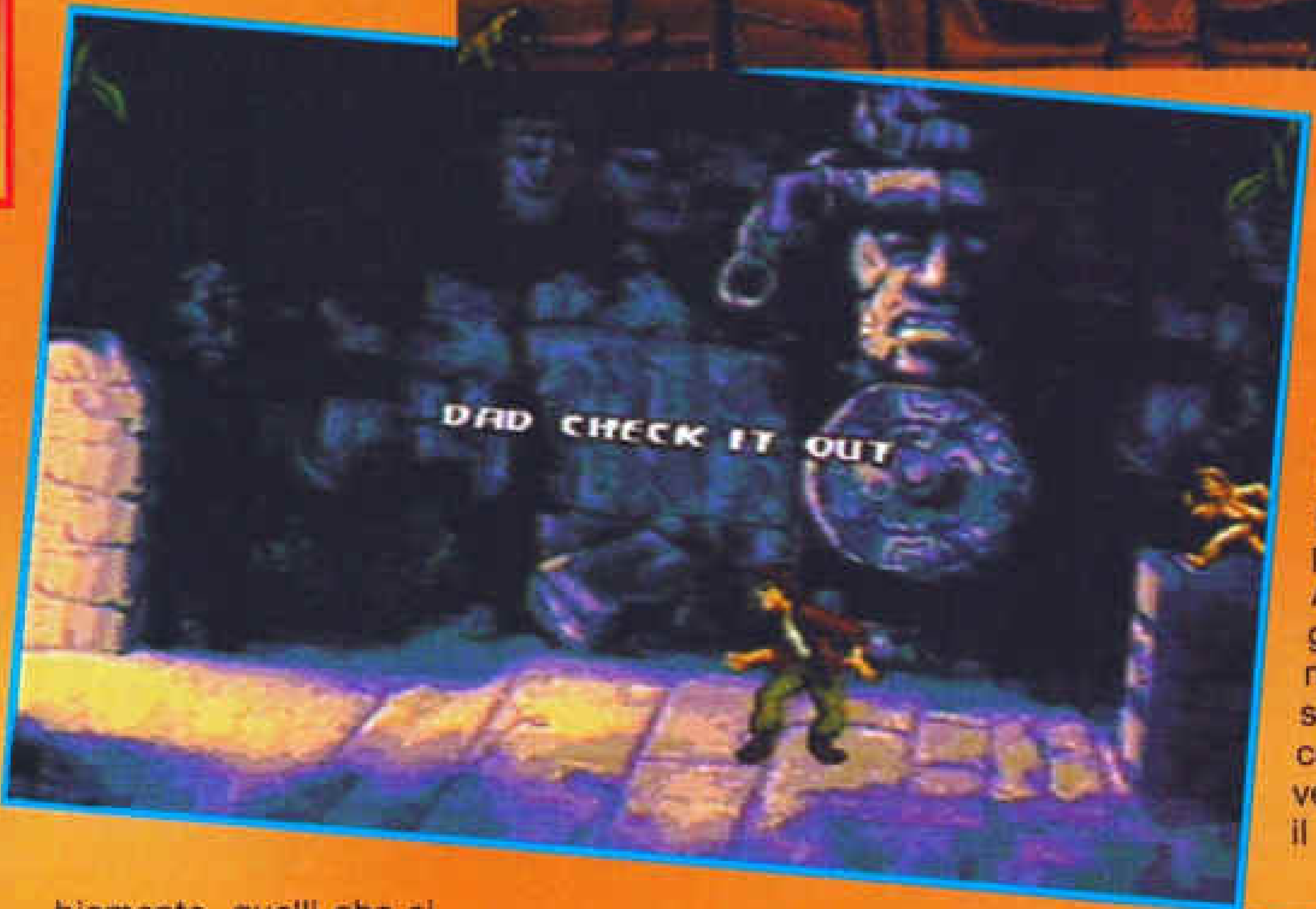
NEWEL® srl
COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75
TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)
ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)
OFFERTE SUPERNINTENDO VERSIONE PAL
Dracula
OFFERTA L. 39.000
OFFERTA L. 59.000
OFFERTA L. 59.000
SECRET MISSIONS
OFFERTA L. 59.000
T2
OFFERTA L. 59.000
OFFERTA L. 59.000
CLIFFHANGER
OFFERTA L. 59.000
MARIO IS MISSING!
OFFERTA L. 59.000
OFFERTA L. 69.000
MORTAL KOMBAT
OFFERTA L. 69.000
SKYBLAZER
OFFERTA L. 69.000
OFFERTA L. 69.000
BOMBERMAN
OFFERTA L. 69.000
OFFERTA L. 69.000
OFFERTA L. 69.000
OFFERTA L. 69.000
SPACE ACE
empire
OFFERTA L. 89.000
RUMBLE
OFFERTA L. 89.000
OFFERTA L. 99.000
DESERT FIGHTER
OFFERTA L. 119.000
OFFERTA L. 119.000
DOUBLE DRAGON
OFFERTA L. 119.000
BARKLEY JAM!
OFFERTA L. 129.000
OFFERTA L. 119.000
Stunt Race FX
OFFERTA L. 135.000
TELEFONARE PER LE ULTIME NOVITA'
CHOPLIFTER III
ocean
OFFERTA L. 99.000
TOPOLINO MANIA
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
In Prenotazione
TURN AND BURN
NO-FLY ZONE
OFFERTA L. 119.000
SUPER STREET FIGHTER II
CAPCOM
SUPER NINTENDO
OFFERTA L. 155.000
Jungle Book
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
OFFERTA L. 119.000
+ MAGLIETTA OMAGGIO
MORTAL KOMBAT II
Acclaim
SUPER NINTENDO
OFFERTISSIMA !!!
Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia.

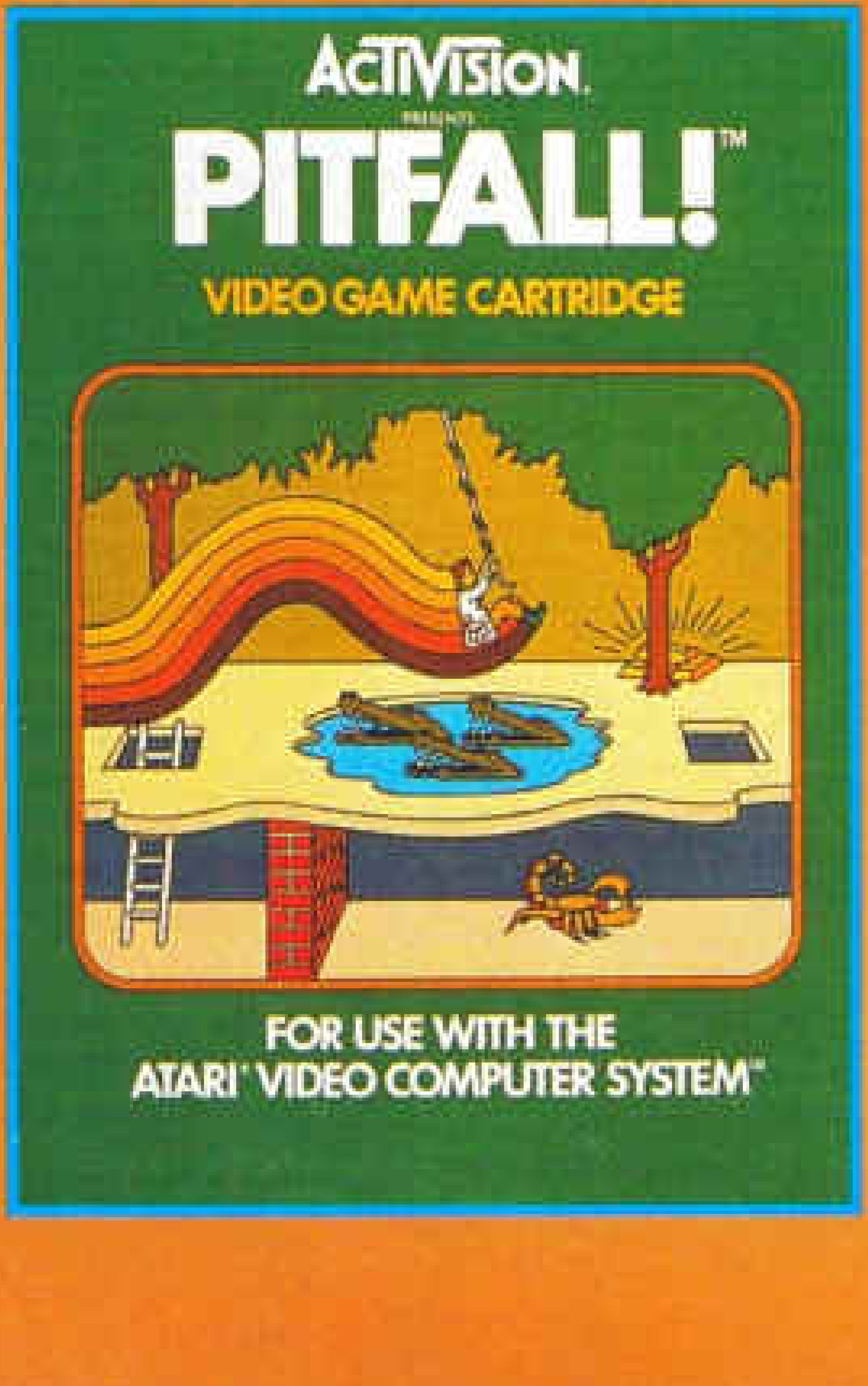
PREVIEW

MD

Per la serie: "A volte ritornano", presentiamo questa sera una nuova avventura di Pitfall...

Allora, per prima cosa è bene chiarire di chi stiamo parlando. Un'affermazione, questa, che lascerà senza dubbio indignati tutti i grandi (e, soprattutto, "antichi") esperti di videogiochi, ma che potrebbe non sembrare così assurda a coloro che fanno parte di questo mondo a pixel solo da poco tempo. Perché, indubbiamente, quelli che si ricordano il primo grande Pitfall - e che possono dire, senza timore di essere smentiti, di averci giocato - non sono molti. La prima versione di questo gioco risale infatti all'Atari 2600, ed è stata pubblicata nel lontano 1982. Ormai buona parte di coloro che all'epoca seguivano i videogiochi si trova dietro a una scrivania, con una carriera da seguire e poco tempo rimasto da dedicare al gioco.

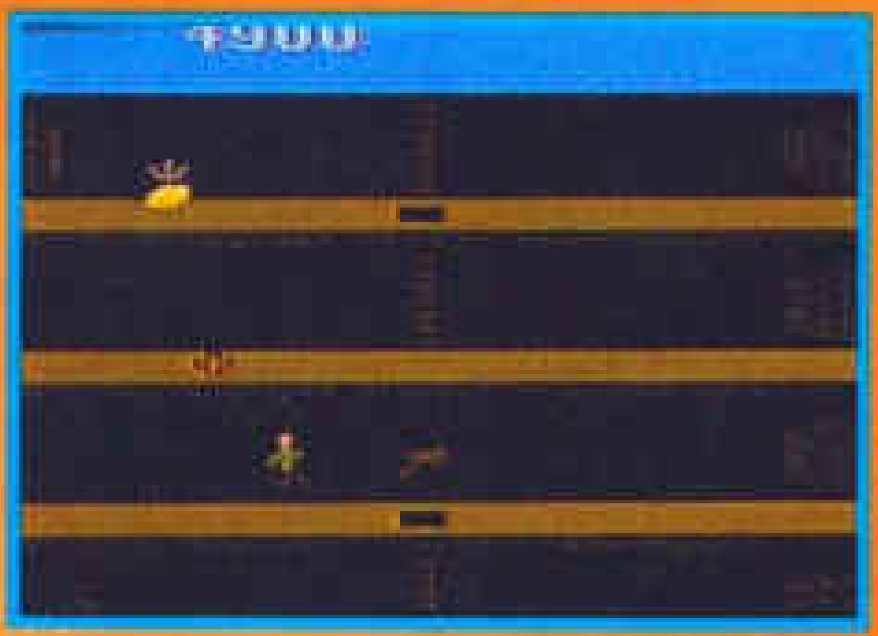




Di chi si tratta, dunque? Si tratta di uno dei tanti - di uno dei grandi - avventurieri con la giacca di pelle e la frusta, il cui tempo viene equamente diviso tra le liane e i coccodrilli. Mr. Pitfall, che in realtà si chiama Harry, ha iniziato giovane a rincorrere tesori e avventure, attraversando un numero incredibile di console e computer, e bissando il proprio successo con Pitfall 2. Davanti a lui coccodrilli e scorpioni, trappole e sabbie mobili, ma nella sua mente solo il pensiero dalla sfida, dell'oro disseminato nella giungla (ma chi ce lo mette, poi?) e di una missione da portare a termine.

A dodici anni di distanza dal giorno in cui la stilizzata sagoma di Harry apparve sul televisore di migliaia di appassionati, con alle spalle un pacchetto di vendite pari a 7 milioni di copie, il nostro amato avventuriero non è però più quello di una volta. Si dice che la vita all'aperto faccia bene, ma non è poi così vero: l'umidità entra nelle ossa, la stanchezza si accumula, i giorni e gli anni sembrano scorrere più in fretta, e persino Harry si trova,

senza quasi accorgersene, in una bella trappola. Non è la prima volta che gli succede, certo, ma

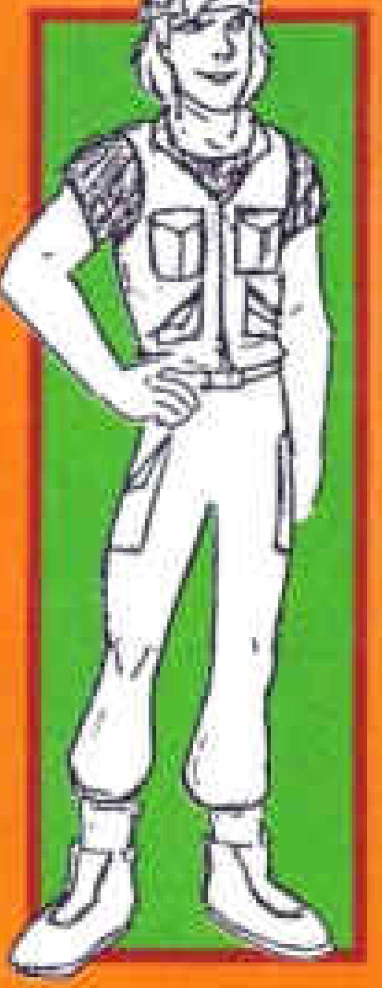


questa rischia di essere l'ultima... Per fortuna gli eroi dei videogiochi hanno anche altre passioni oltre alle più dissennate avventure, e così dal nulla appare un giovane Harry - un Harry Jr. per la precisione - che armato di frusta, fionda, boomerang e persino bombe (cambiano i tempi...) si getta al salvataggio del padre. Coccodrilli, serpenti, sabbie mobili, trappole... tutto quello a cui ci avevano già abituato i primi tre titoli dedicati all'instancabile e inossidabile Harry (Pitfall, Pitfall 2 e Super Pitfall), e molto altro ancora, dagli scheletri animati ai sacerdoti del tempio al crudele spirito guerriero!

Ma come sarà il gioco? La Activision aveva due strade davanti a sé per la realizzazione di questo nuovo Pitfall: la riproduzione accurata di uno dei primi tre titoli, oppure un capolavoro di grafica, sonoro e animazione. Bene, sembra proprio che la scelta sia ricaduta su quest'ultima ipotesi, e lo dimostra piuttosto chiaramente il cast che si trova alle spalla di The Mayan Adventure:

la Kroyer Film Inc., fondata da Bill Kroyer (principale autore delle animazioni di Tron), si è occupata infatti della parte grafica, alla ricerca di animazioni spettacolari e ambientazioni affascinanti, mentre ai Soundelux Media Labs (responsabili degli effetti sonori di Cliffhanger, JFK e molti altri grandi successi del cinema) è stato affidato il sonoro.

Naturalmente non sono da meno anche i nomi messi in campo dalla stessa Activision per la realizzazione vera e propria del gioco: basti sapere che a capo della programmazione si trova George Allen, uno degli autori di Zool.



Per il momento ci è stato possibile osservare soltanto pochi livelli della versione per Mega Drive, ma risulta subito chiaro che ci si trova di fronte a qualcosa di molto diverso da tutti i precedenti Pitfall: gli sprite, molto più grandi e dettagliati, si stagliano contro coloratissimi fondali che scorrono in parallasse, il tutto copiosamente animato.

Il gioco è previsto, al momento, in versione Super Nintendo, Mega Drive e Mega CD, quest'ultima con un'utilissima opzione di password per non dovere ricominciare ogni volta da capo.

Andrea Fattori

PREVIEW

MEGA CD

BC RACERS

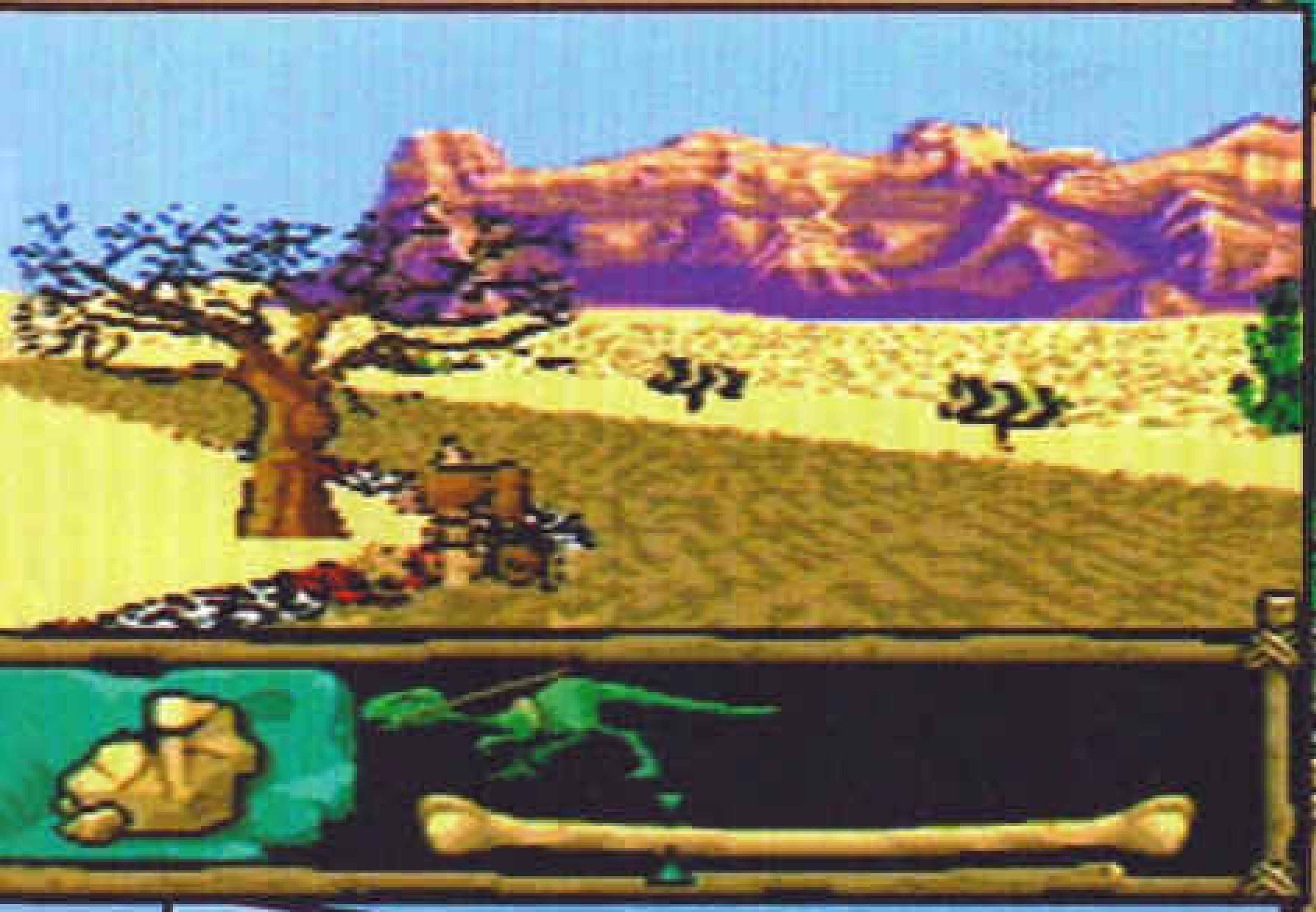
Ehi ragazzi, siete pronti per la più primitiva e cavernicola gara automobilistica della storia?

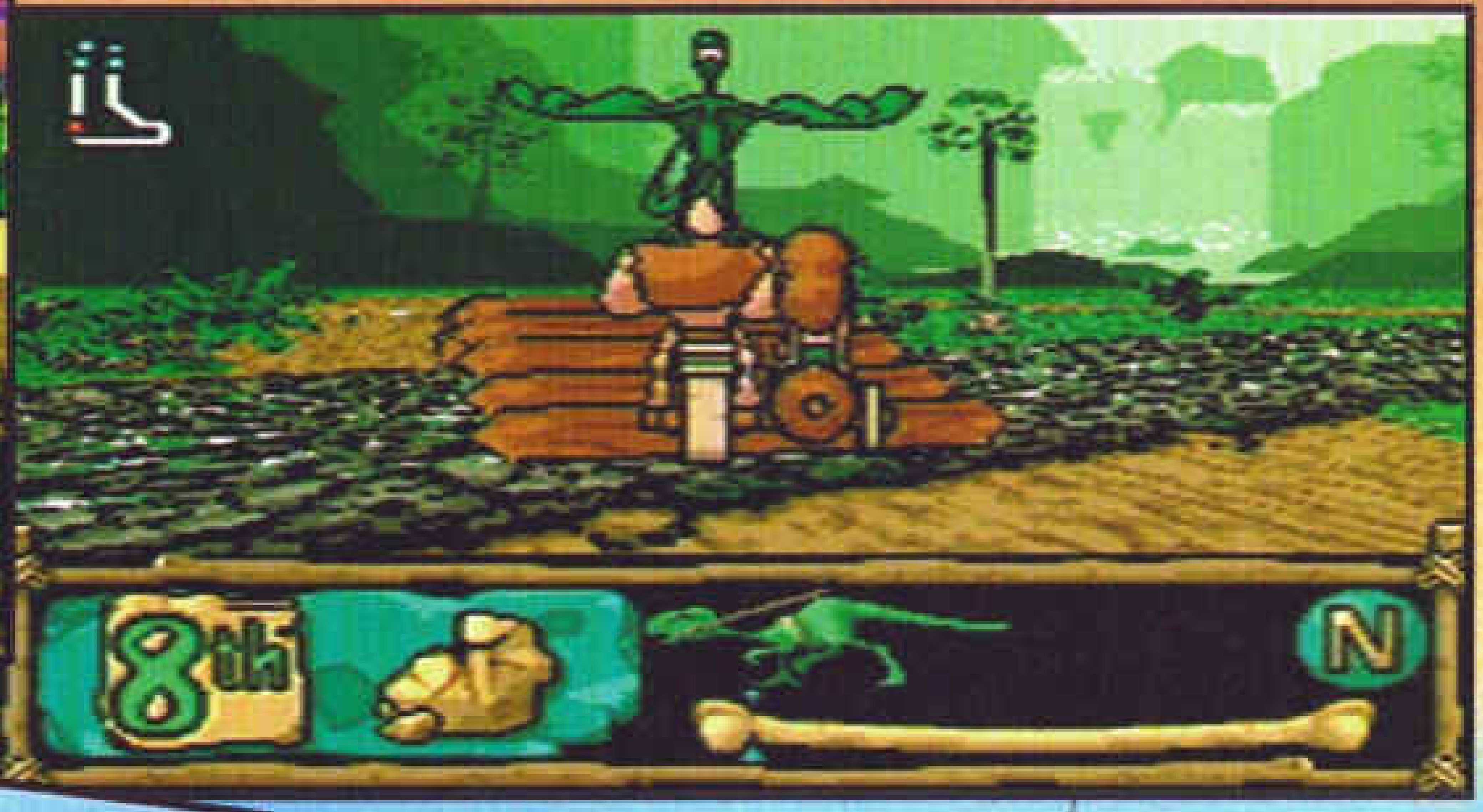
Esistono, attualmente, due principali correnti di pensiero a proposito dell'epoca preistorica, estremamente diverse tra loro: la prima, portata avanti da archeologi, antropologi, zoologi e tutti gli altri ologi in genere, afferma che gli uomini si sono sviluppati soltanto in tempi relativamente recenti, molto tempo dopo la scomparsa degli ultimi grandi dinosauri, e che hanno subito una lenta e graduale evoluzione, attraversando l'età della pietra, del bronzo e del ferro, e costruendo utensili estremamente rozzi e poco efficaci; le seconda teoria, sostenuta dai ben più attendibili autori di cartoni animati, romanzi fantastici e videogiochi, afferma invece una compresenza di uomini e dinosauri, nonché uno sviluppo tecnologico estremamente avanzato, del quale sono soltanto piccoli esempi le automobili a propulsione podica (quelle dei Flintstones, con i piedi che sbucano da sotto alla macchina) e i giradischi ottenuti con uccelli canterini (sempre dalla celeberrima serie di cartoni animati). Noi, ovviamente devoti alla ragione e all'evidenza, non possiamo che credere a quest'ultima ipotesi: in fondo, non fosse vero non ci avrebbero mai fatto dei cartoni animati e dei videogiochi, non vi pare?

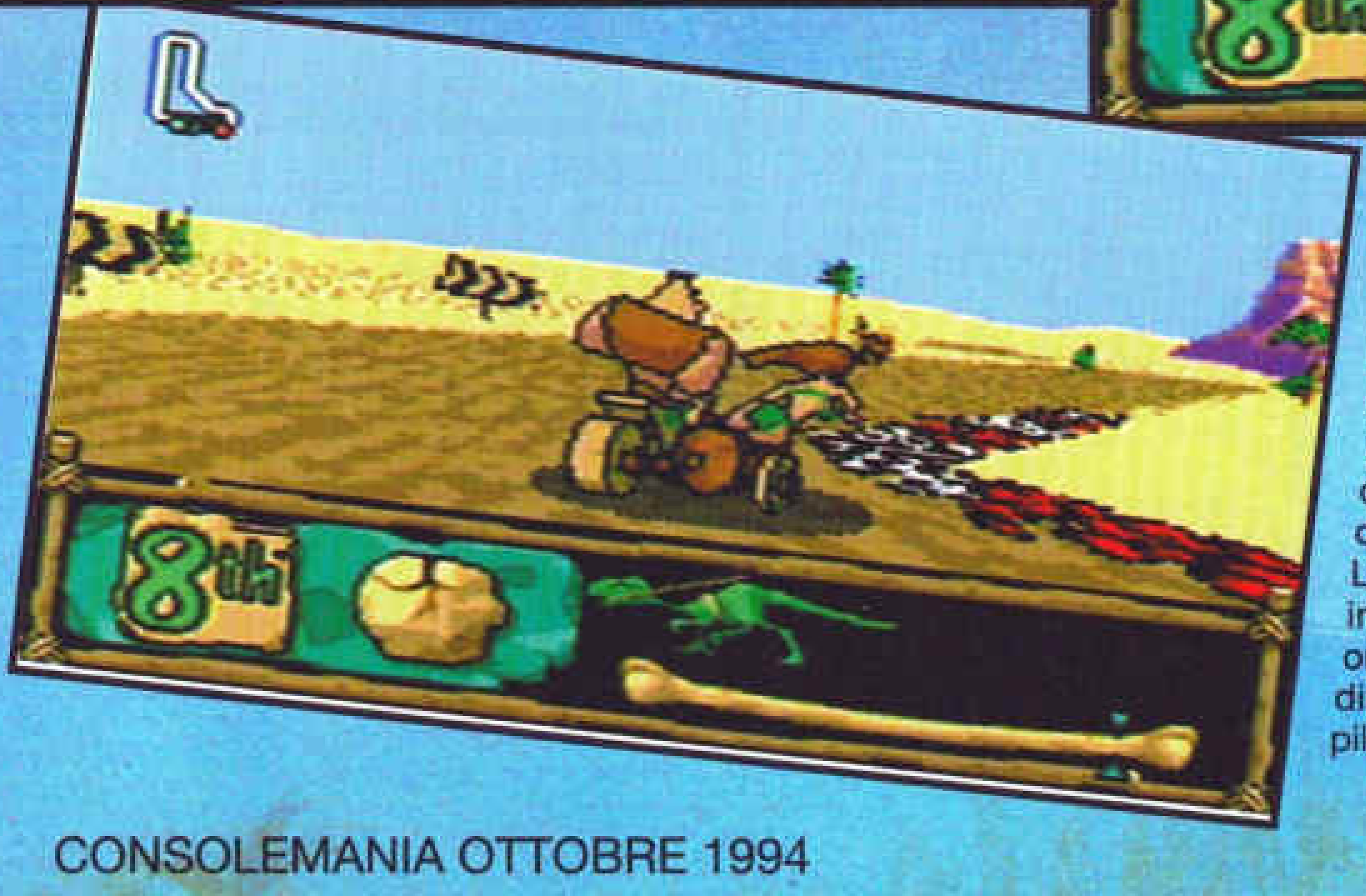
Dati questi presupposti, spostiamo lo sguardo sull'argomento che più ci preme in questo momento: B.C. Racers. B.C., come non avranno mancato di cogliere i più colti, è un notissimo acronimo, titolo di uno di celebri fumetti ambientati all'epoca dei cavernicoli, quindi sinonimo di preistoria (alcuni sostengono che sia anche l'acronimo di Before Christ, Avanti Cristo, ma noi non ci fidiamo troppo di queste spiegazioni scientifiche). Racers sta invece a indicare dei corridori, in particolare piloti di automobili impegnati in gare ad alta velocità su appositi percorsi (ebbene sì: da questo mese ConsoleMania vi regala anche un corso di inglese a

lezioni. Mediamente, due parole ogni recensione!!!). Facendo due più due si ottiene dunque... quattro, sì, ma anche che B.C. Racers è un gioco di gare automobilistiche ambientato in un mondo primitivo.
Pensando ai videogiochi e al mondo dei dinosauri, stranamente sorge alla mente un nome particolare: Chuck. Chuck Rock per la precisione. E, naturalmente, anche i programmatori del gioco hanno realizzato un'associazione di pensieri di questo genere; il gioco, infatti, doveva originariamente chiamarsi Chuck Rally e avere per protagonista il celebre cavernicolo, spalleggiato dall'iperattivo figlioletto. Purtroppo i soliti problemi di marketing hanno impedito lo sfruttamento del nome, così Chuck è stato soppiantato da una controfigura qualsiasi e il piccolo monello da un'affascinante signora cavernicola. Sarà possibile, a quanto annuncia la Core, giocare anche in due, ma il modo a due giocatori differirà da macchina a macchina: su Mega CD ognuno dei due controllerà un personaggio sullo stesso sidecar (uno guida e picchia a sinistra, l'altro picchia a destra e bilancia la moto nelle sterzate), mentre nella versione per la nuova periferica della Sega (il Mega-32) i due concorrenti controlleranno ognuno la propria coppia di cavernicoli con lo schermo diviso a metà. Ci sono ben tredici coppie di corridori tra cui scegliere (tra i quali sono annoverati anche il buon Chuck e il suo pargoletto) e la competizione stessa si articola su otto piste, con quattro livelli di difficoltà.
La gara, comunque, è rimasta intatta, così come l'atmosfera originale. I concorrenti devono dimostrare la propria abilità di piloti sui più disparati percorsi di un simpatico mondo primitivo, passando da giungle a deserti senza mai cedere, il che - considerato soprattutto il sistema di propulsione podico (vedi sopra) - potrebbe non risultare molto facile. Ma i cavernicoli, si sa, sono anche persone sensibili e gentili, e per evitare di favorire soltanto i concorrenti dotati di gambe robuste hanno deciso di introdurre l'uso delle clave: in questo modo, anche coloro che possiedono solo delle forti braccia possono avere qualche possibilità. Naturalmente la gara è aperta a tutti (dinosauri compresi) e se ne vedranno delle belle.

Andrea Fattori







BIT WORLD
VIDEOGAMES, CONSOLE E ACCESSORI

BIT WORLD di Lai Roberto - Via Val Cismon, 2
20052 MONZA (Mi) - TEL. 039/2720499 - FAX 039/2720499

IMPORTAZIONE DIRETTA - VENDITA PER CORRISPONDENZA

SIAMO QUI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

TEL. 039/272.04.99

MOLTE NOVITÀ POSSONO ESSERE DISPONIBILI ANCHE SE NON ELENCATE

CARTUCCE MEGA DRIVE

Aladdin	L. 75.000
Addams Family	L. 55.000
Art of Fighting	L. 89.000
Chiki Chiky Boys	L. 29.000
Castlevania	TEL
Clayfighter	TEL
Dynamite Headdy	TEL
Doraemon	L. 49.000
Dracula	L. 69.000
Dragon (Bruce Lee)	TEL
Dragon Ball Z	TEL
Dragon's Revenge	L. 79.000
Dune II	TEL
Ecco the Dolphin II	TEL
Ea Fifa International Soccer	L. 99.000
Eternal Champion	L. 109.000
Fatal Fury II	TEL
Gunstar Heroes	L. 69.000
Holyfield Boxing	L. 29.000
Instrument of Caos	TEL
Jungle Strike	L. 89.000
Jurassic Park	L. 69.000
Jurassic Park II	TEL
X-Ranza	L. 59.000
Lethal Enforce	L. 159.000
Landstalker	L. 69.000
Mortal Kombat 2	TEL
Mortal Kombat	L. 69.000
Magin Saga	L. 49.000
Mickey & Donald	L. 59.000
Monster World IV	TEL
NBA Jam	L. 95.000
NBA Showdown	TEL
Occhiali Virtuali	TEL
Outrunner	TEL
Panolama Cotton	TEL
Pulseman	TEL
Pro Hockey	L. 49.000
Phantasy Star IV	L. 129.000
Rise of the Robots	TEL
Rocket Knight Adv.	L. 79.000
Slam Master	TEL
Shining Force II	L. 99.000
S. Monaco GP II	L. 49.000
Sailor Moon	TEL
Shadow Runner	TEL
S. STREET FIGHTER II SPECIAL	**TEL**
Stryker	L. 49.000
Splatterhouse III	L. 79.000
Sonic III	L. 89.000
Street Fighter II S.C.ED.	L. 89.000
Street of Rage III	L. 89.000
Super Shinobi II	L. 59.000
Spark	TEL
Tazmania	L. 49.000
Tazmania II	TEL
The Punisher	TEL
The Incredible Hulk	TEL
Thundr Force IV	L. 69.000
T.M.N.T. Tournament Fighter	TEL
Urban Stryke	TEL
Virtual Racing	L. 129.000
World Cup USA 94	TEL
WWF Royal Rumble	L. 79.000
Kick Boxing	L. 69.000
Kick Off 3	TEL

NEO GEO CD

S. Side Kick 2	L. 129.000
Art of Fighting 2	L. 129.000
Fatal Fury Special	L. 129.000
King of Monster 2	L. 129.000
Last Resort	L. 129.000

GIOCHI MEGA CD

Ax 101	L. 75.000
Bari Arm	L. 69.000
Battle Corps	TEL
Brutal Hight and Magic 3	L. 79.000
Dragon's Lair	L. 95.000
Dune	TEL
Final Fight	L. 49.000
F1 World Champ H.S.	L. 99.000
F1 Circus	L. 99.000
Fifa International Soccer	L. 119.000
Ground Zero Texas	TEL
Havy Nova	L. 39.000
Illusion City	L. 75.000
Mega Race	TEL
Mortal Kombat	L. 69.000
Night Trap	L. 89.000
Prince of Persia	L. 45.000
Popful Mail	L. 99.000
Ranma 1/2	L. 109.000
Rebel Assault	TEL
Rise of the Dragon	L. 79.000
Space Ace	TEL
Silpheed	L. 125.000
Sonic CD	L. 79.000
Tomcat Alley	TEL
WWF Rage in the Cage	TEL
Kaimen Raider	TEL

CONSOLES

S. Nintendo Usa Scart	L. 259.000
Megadrive Scart II Jap	L. 239.000
Megadrive II Pal Jap	L. 249.000
Megadrive CDX + 3 Games	L. 849.000
Mega Jet	L. 219.000
Game Gear + Sonic & Tails	L. 249.000
PC Engine Turbo Express + Street Fighter II	L. 389.000
S. CD Rom Duo + 1 Gioco	L. 599.000
Core Grafix II + Gioco	L. 195.000
3 DO System + 1 Gioco	L.1.190.000
S. Famicom Scart + 1 Gioco	L. 419.000
Mega CD II + Gioco	L. 549.000
Super Game Boy Usa/Jap	L. 145.000
Neo Geo	TEL
Neo Geo CD	TEL
Mega 32 Sega	TEL
Sony PSX	TEL

ACCESSORI

Joy Pad Capcom Soldier x Snes	L. 49.000
Joy Pad Capcom Soldier x M.Drive	L. 49.000
Joy Pad 3 DO	L. 119.000
Joy Pad 6 tasti Mega Drive	L. 39.000
Joy Stick Arcade Pro 6 t. MD/Snes	L. 99.000
Joy Pad Turbo Snes	L. 39.000
Joy Pad Infrarossi x Snes	L. 49.000
Joy Pad 6 tasti PC Engine	L. 69.000
Cavo Scart Snes/SFC	L. 23.000
Action Replay 2 MD	L. 109.000
Action Replay 2 Snes	L. 119.000
Alimentatore Mega Drive	L. 25.000
Alimentatore Snes	L. 25.000
Alimentatore PC Engine GT	L. 23.000
Super Game Boy	**L. 139.000**
SD Fatal Fury II G/Boy	**TEL**

CARTUCCE SUPERNINTENDO CARTUCCE SUPERFAMICOM

Addam's Family	L. 69.000
Astral Boat II	L. 129.000
Aladdin	TEL
Alien 3	L. 95.000
Brath of Fire II	TEL
Breath of Fire	TEL
Bastard	L. 135.000
Battle Master	L. 139.000
Capitan Tsubasa V	Imminente
Dragon Ball Z III	L. 149.000
Dragon Ball Z III parte IV	TEL
Dragon (Bruce Lee)	TEL
Desert Fighter	L. 139.000
EA Fifa Soccer	TEL
F1 Circus III	TEL
Fatal Fury II	L. 129.000
FATAL FURY SPECIAL	TEL
Fighter's History	TEL
Final Fight II	L. 59.000
Final Fantasy VI	L. 169.000
Furi Furi Girls	TEL
Goofy and Macs	TEL
Genoside	TEL
Hattrick Hero II (calcio)	TEL
Hello Pacman	TEL
HOKUTO NO KEN 7	L. 129.000
Knights of the Round	TEL
Kick Off 3	TEL
Karate Club	TEL
Illusion of Gia	L. 129.000
J. League Excite Stage 94	TEL
Jungle Action	TEL
Jungle Book	TEL
Yu Yu Hakusvo II	TEL
Letal Enforce + Pistola	TEL
Lode Runner Twin	TEL
Magic Johnson	L. 89.000
Mortal Kombat	L. 119.000
Mortal Kombat 2	TEL
NBA Jam	TEL
Nigel Mansel F1	L. 125.000
Perfect 11 (calcio konami)	TEL
Pro Wrestling Revolution	TEL
Prime Gol 2	TEL
Pop' n' tween Bee II	L. 139.000
Pocky & Roocky 2	TEL
Patlabor	L. 129.000
Ranma 1/2 IV	TEL
Rise of the Robots	TEL
R-Type III	L. 79.000
Rushing Beat III	L. 79.000
S. Final Match Tennis	TEL
S. Formation Soccer 94	TEL
Sparkster	TEL
Street Racer	TEL
Samurai Spirits	TEL
SD HIRIUKO NO KEN	TEL
S. Bomberman II	TEL
S. Street Fighter II Special	TEL
Slam Master	L. 119.000
Star fox	L. 79.000
Sonic Blastmann II	L. 129.000
Super Volley Ball II	L. 109.000
Street fighter II Turbo	L. 99.000
STREET FIGHTER II SPECIAL	**TEL**
S. Metroid	L. 99.000
Stunt Race FX	TEL
Super Robot War EX	L. 119.000
Sword World II	TEL
Tetris Flash	TEL

CARTUCCE SUPERNINTENDO CARTUCCE SUPERFAMICOM

Terminator II Arcade	L. 109.000
The King of Dragon	L. 129.000
Vortex	TEL
Wild Guns	TEL
WWF Royal Runble	L. 79.000
World Heros	L. 109.000
World Heroe's II	TEL

NEO GEO CARTUCCE

Aero Fighters	TEL
Aggressor Parkkombat	TEL
Art of Fighting II	L. 369.000
Fatal Fury Special	L. 339.000
Karnov's Revenge	L. 339.000
Samurai Showdown	L. 339.000
Spin Master	L. 339.000
S. Side Kick II	L. 369.000
Top Hunter	L. 399.000
World Heros II Jet	L. 399.000

CARTUCCE GAME GEAR

Mortal Kombat	L. 59.000
Bare Knuckle II	L. 55.000
Donald Duck Q.	L. 55.000
Doraemon	L. 49.000
Out Run	L. 49.000
Sonic III	L. 59.000
S. Monaco GP II	L. 49.000
S. Shinobi II	L. 55.000
GP Rider	L. 65.000

GIOCHI CD ROM PER PERSONAL COMPUTER

Patrician	L. 59.000
Gateway II: Homeworld	L. 59.000
Labyrint of Time	L. 69.000
Sherlock Holmes III	L. 69.000
Ufo	L. 49.000
Mad Dog Moree	L. 49.000
Rebel Assault	L. 69.000
Lawnmover Man	L. 59.000
Inca	L. 49.000
F15 Stryke Eagle III	L. 69.000
Return to Zork	L. 59.000
Eye of the Beholder Trylogy	L. 69.000
Dune	L. 49.000
Compilation 3 Giochi	L. 45.000
Compilation 6 Giochi	L. 65.000
Giochi per Adulti VM18	L. 39.000

OFFERTISSIME DEL MESE

Cosmogang the Video Snes	L. 45.000
Magic Johnson Basket Snes	L. 59.000
Family Dog Snes	L. 49.000
Gradius III Snes	L. 49.000
Aero the Acrobat Snes	L. 59.000
Rockie Joe Boxing Snes	L. 49.000
Rockman Soccer Snes	L. 89.000
Highway Battle 94 Snes	L. 95.000
Ocean Below 3DO	L. 69.000
Total Eclipse 3DO	L. 79.000
Tempest 2000 Jag	L. 79.000
Tini Toon 2 Gameboy	L. 39.000
Addams Family Snes	L. 59.000
Cross America RPG Snes	L. 59.000
Eternal Legend G/Gear	L. 39.000

TUTTI I MARCHI E I NOMI ELENCATI SONO DI ESCLUSIVA PROPRIETÀ DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI. I PREZZI RIPORTATI SONO I.V.A. INCLUSA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA PER 1 ANNO.

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

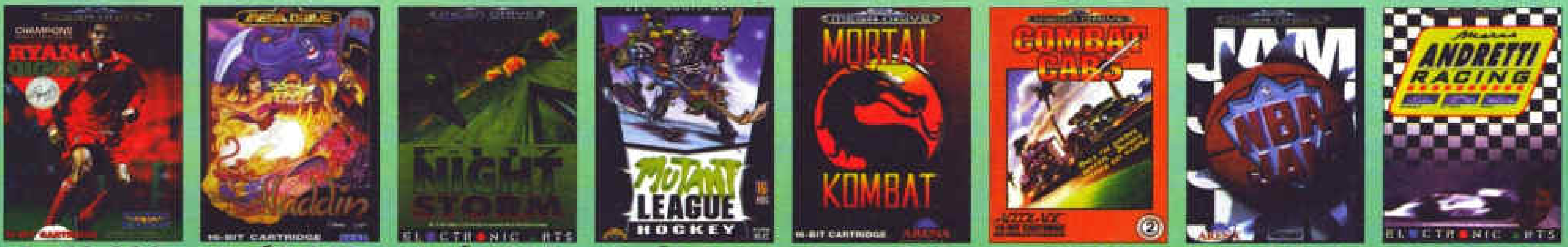
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

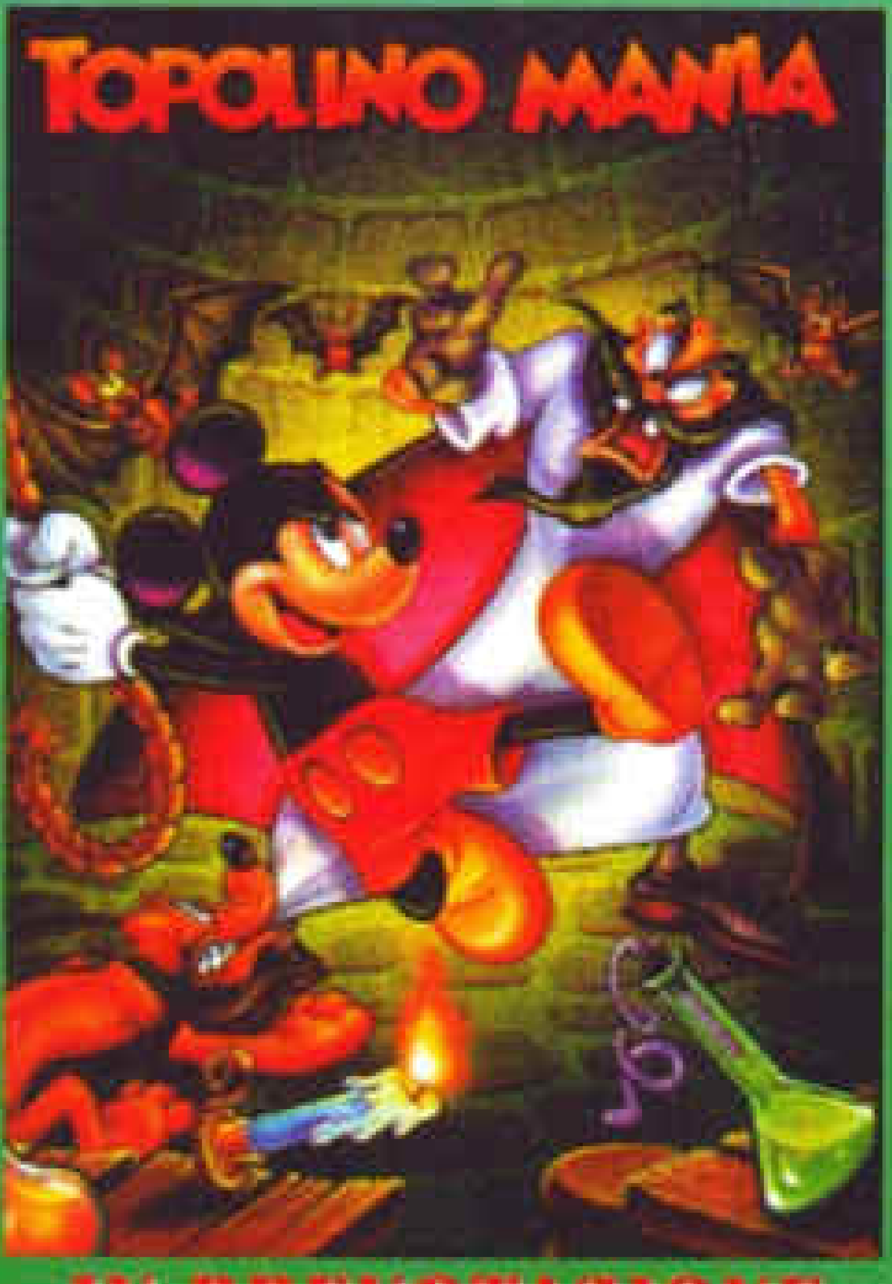
L. 29.000 | L. 29.000 | L. 39.000 | L. 39.000 | L. 39.000 | L. 39.000 | L. 39.000 | L. 39.000

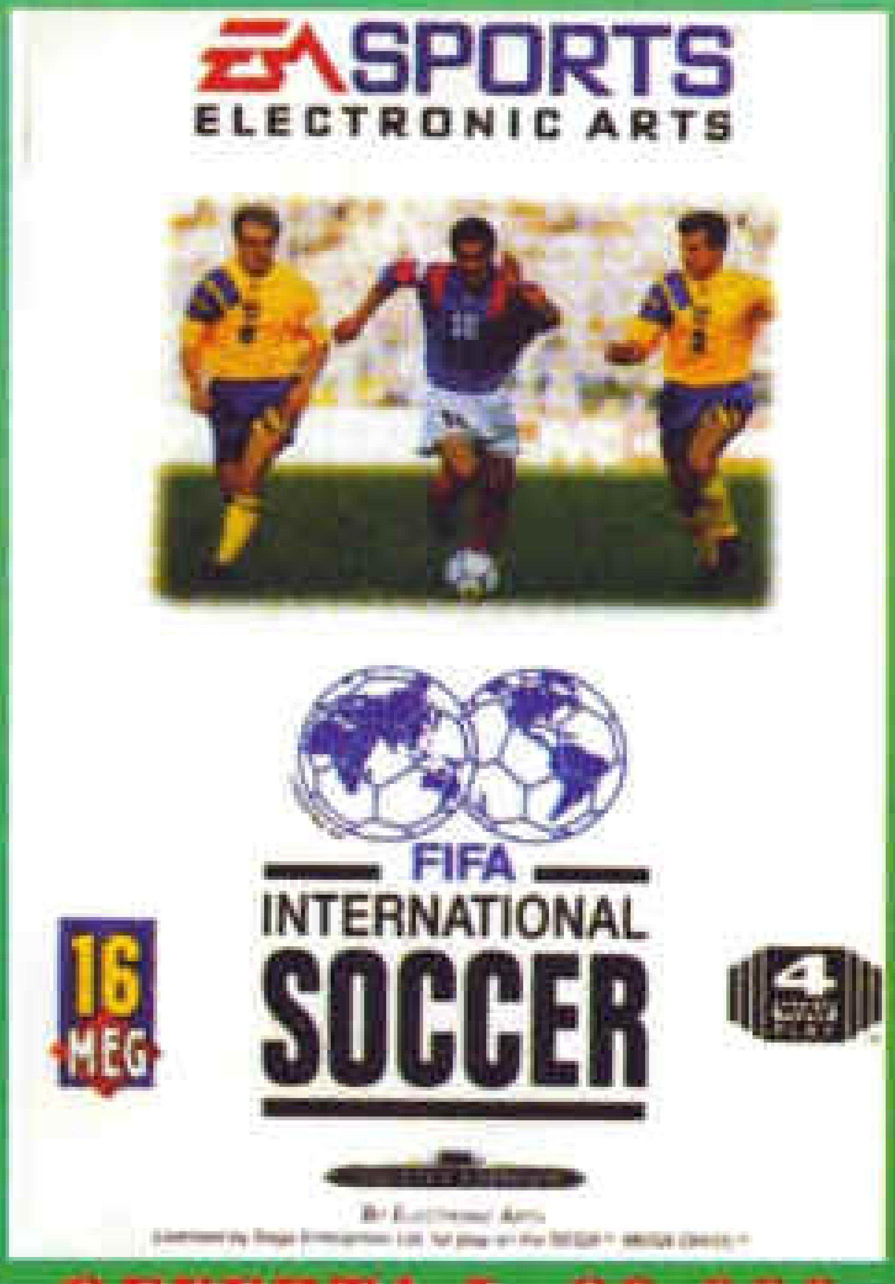
L. 39.000 | *OFFERTA* | L. 49.000 | L. 49.000 | L. 49.000 | L. 49.000 | L. 49.000 | L. 49.000

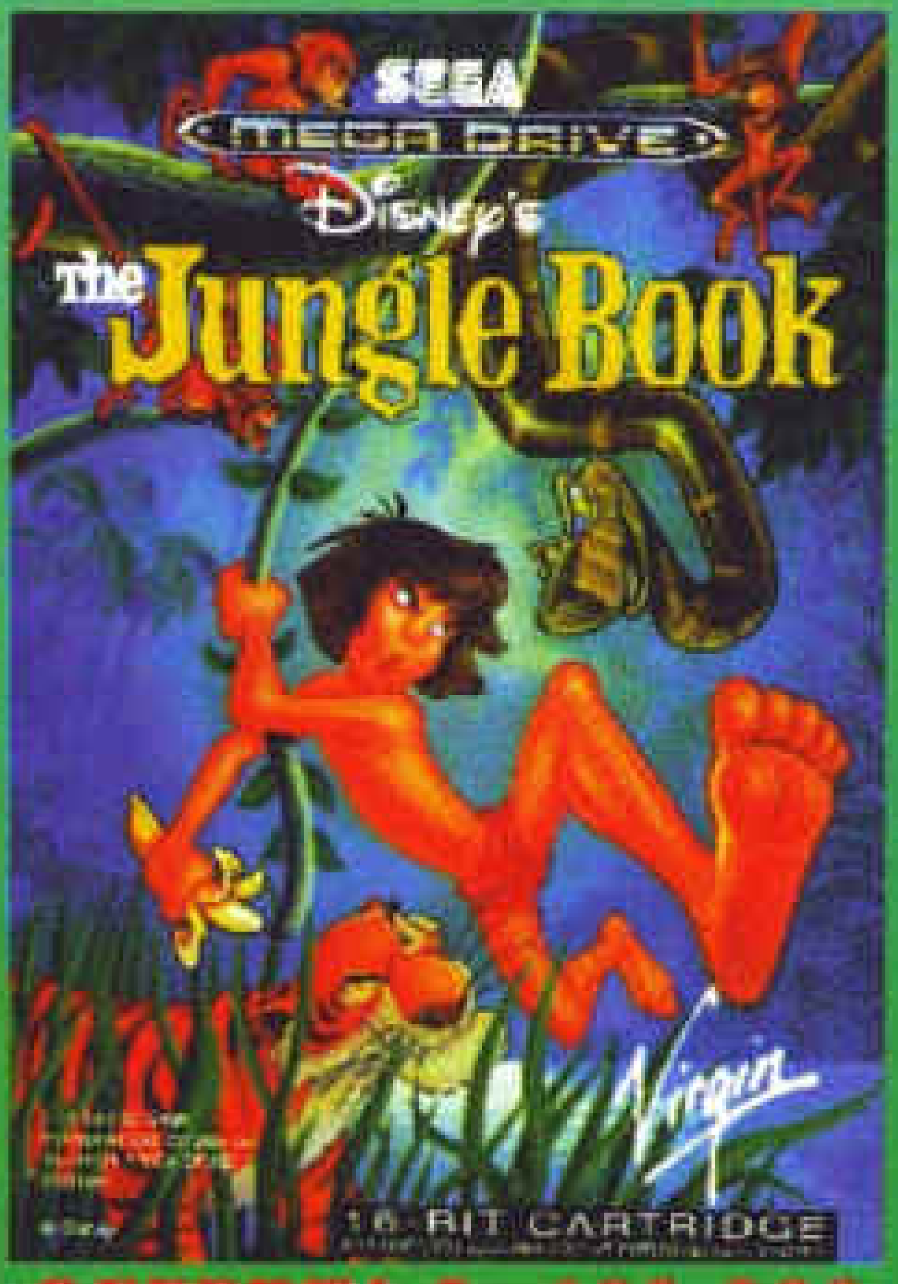


L. 59.000 | L. 69.000 | L. 69.000 | L. 69.000 | L. 79.000 | L. 79.000 | L. 85.000 | L. 99.000

L. 99.000 | L. 85.000 | L.119.000 | L. 99.000 | L. 139.000 | L.155.000 | *OFFERTA* | L.129.000







IN PRENOTAZIONE | *OFFERTA L. 89.000* | *OFFERTA L. 109.000* | *OFFERTISSIMA!*

OLTRE 500 TITOLI A MAGAZZINO, TELEFONARE PER LE ULTIME NOVITA' !

IL PIU VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

EARTHWORM

MD/SNES

"Oh, Alex, che cartone animato stai guardando?" "Non è un cartone; è il nuovo gioco della Shiny Entertainment: Earthworm Jim!!!" "Sì, va bene, mo' vola..." "Ma davvero, è un videogioco, non vedi che ci sto giocando?" "E io ci credo... guarda, te lo dimostro subito: io spengo il Super Nintendo e non succede proprio nient... ops... eri molto avanti?... No,

E così sono tornati, finalmente. Sto parlando dei geniacci della Shiny Entertainment, probabilmente i migliori programmatori di platform del momento. Sono loro che hanno realizzato Cool Spot (davvero incredibile) e Aladdin MD (che, pur non raggiungendo il livello di Cool Spot, era comunque un gran gioco), e sembra che ora vogliano riprovarci, con un altro dei loro titoli pieni di animazioni incredibili, situazioni assurde e demenziali e una giocabilità spaventosa. Riusciranno a stupirci per l'ennesima volta? Io sono sicuro di sì, ma comunque questo lo vedremo a tempo debito. Per il momento limitiamoci a vedere cosa c'è alle spalle di Earthworm Jim.

Per coloro che proprio l'inglese non lo masticano, specifichiamo che Earth significa terra e Worm significa verme: il nostro Jim, in pratica, è un bel lombrico da prato, uno di quelli che escono canticchiando dopo la pioggia e invadono le strade. Beh, forse sarebbe stato meglio dire che Jim "era" un normale lombrico, perché... un giorno il nostro simpatico "eroe" andò a sbattere contro The Suit - L'Abito (che poi è una tuta da astronauta, ma va bene lo stesso). A tutti fu chiaro, fin dal primo istante, che quella non poteva essere una normale tuta da astronauta: "emanava una strana luce", avrebbero detto alcuni più tardi; "era come se fosse viva"; avrebbero affermato altri; "beh, tanto per cominciare era una tuta da astronauta a misura di lombrico, e questo a me sembra già abbastanza strano!", avrebbe sostenuto un passante con un più solido appiglio alla realtà oggetti-

va. In ogni caso, Jim venne subito attratto dallo strano oggetto, che in un primo tempo sembrava essere un riparo ideale dal freddo. Ma, appena infilatosi all'interno della tuta, il nostro eroe si ritrovò improvvisamente dotato di braccia e gambe, nonché capace di formulare pensieri più complessi di quelli di un normale lom-

JIM

brico: era proprio una tuta magica, che lo avrebbe reso capace di contrastare l'avanzata del male sul proprio mondo. Naturalmente tutto questo non lo sapeva ancora, ma avrebbe avuto modo di scoprirlo fin troppo in fretta: da lì a pochi minuti, infatti, una strana figura si materializzò di fronte all'atterrito e dubbioso lombrico. Si trattava indubbiamente di una donna, grassoccia, bruttina e vestita in maniera ridicola, che sventolando una piccola bacchetta di legno iniziò a recitare, lo sguardo perso nel nulla: "Oh, piccola infelice, io so che tu volevi andare alla festa del Principe Azzurro ma che le tue sorellastre e la tua matrigna non ti ci hanno portato. Non ti preoccupare: penserò io a tutto...". E così dicendo, prima che potesse riaversi dallo shock, Jim si ritrovò con addosso un abito da sera lungo, scarpe con i tacchi a spillo e i capelli cotonati, mentre due topastri cercavano invano di trainare una carrozza... Per alcuni minuti la trasformazione fu seguita da un silenzio piuttosto imbarazzato. La fatina quindi, ripreso il coraggio a due mani, parlò con un filo di voce: "Ehm, credo proprio di avere fatto confusione con gli appuntamenti della giornata. Aspetta un attimo che sistemo tutto...". Così dicendo la peculiare figura trotterellò dietro al più vicino angolo, riapparendo pochi secondi dopo con l'aspetto di un alto e misterioso stregone, una lunga barba bianca a incorniciare il volto severo e un nodoso bastone stretto nelle mani (e con questo abbiamo finalmente scoperto che, in realtà, la fatina, lo stregone, la maga e il veggente che da sempre appaiono nelle favole so-

JOYSTICK fun

VIA LORENTEGGIO 38 - MILANO - TEL. 02/48952821-4232606 - FAX 02/48952819

DEMOLITION MAN

TETRIS 3DO

THEME PARK

IVA COMPRESA

MEGARACE

ROAD-RUSH

VERSIONE UFFICIALE EUROPEA

TUTTE LE NOVITÁ DI IMPORTAZIONE DAGLI USA E GIAPPONE. PRESTO E SUBITO!

MOD. FULL MOTION. V.

SOUND BUFFER

WAY OF THE WARRIOR

3DO NTSC L. 899.000 - 3DO PAL RGB L. 1.199.000

ECCEZIONALE NOVITÀ

Adattatore Joystick per 3DO

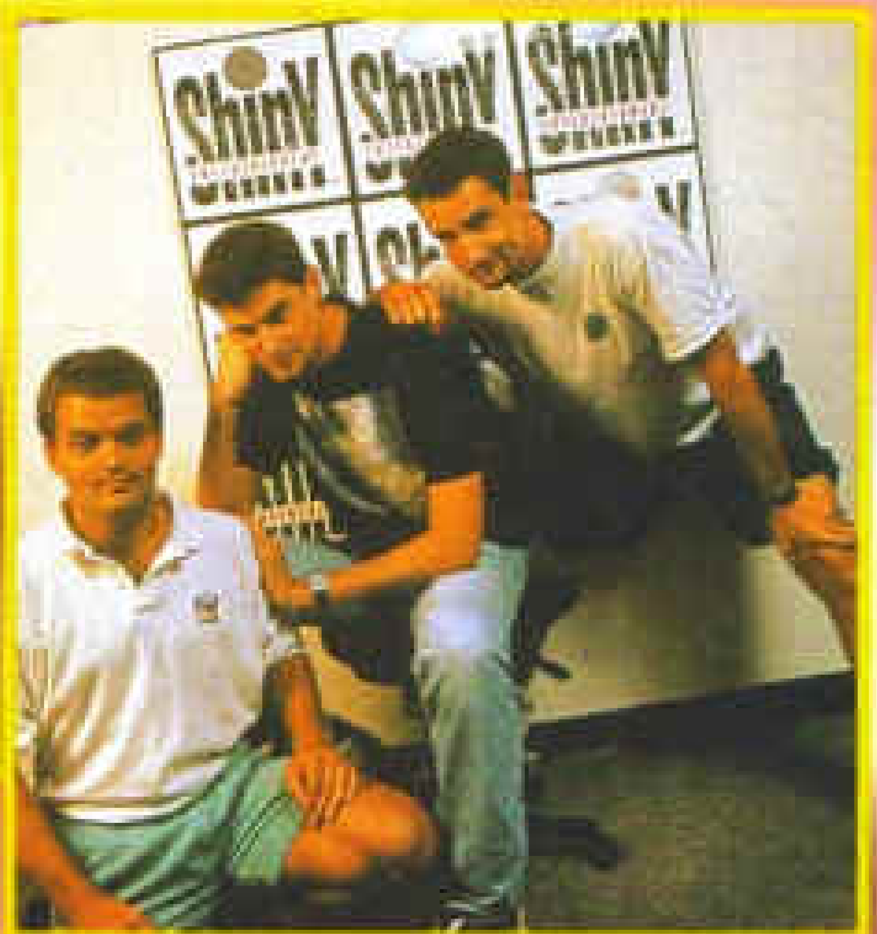
Prezzo Speciale L. 85.000

PERMETTE DI UTILIZZARE QUALSIASI JOYSTICK DEL MEGADRIVE SULLA VOSTRA 3DO

NEO GEO · Nintendo · SEGA GENESIS · TURBODUO · MEGA CD · SUPER NINTENDO · MEGA DRIVE · SEGA · GAME BOY

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

no la stessa persona). "Jim, un compito molto grave è ricaduto sulle tue spalle", iniziò a parlare l'imponente figura. "Tu ora possiedi The Suit, e tuo è il compito di sconfiggere il malvagio Psycrow, nonché tutti i suoi crudeli servi. Il destino del mondo giace nelle tue mani. Vai, che il coraggio possa guidarti nella tua grande impresa!!!". Jim rimase un attimo in silenzio, perplesso dal fatto che la fata avesse cambiato il proprio aspetto fisico ma non la squillante voce. Poi, con una scrollata di spalle, si diresse verso le avventure che lo attendevano, armato "solo" di una mega-pistola, un razzo tascabile e la propria testa prensile, contro le orde di animali, demoni, macchine e chissà cos'altro di Psycrow. Earthworm Jim è un gioco molto vario, che alterna li-



velli in stile platform a corse per lo spazio viste in prospettiva, e dal quale ci aspettiamo veramente moltissimo. Date le premesse e considerato chi si trova alle spalle del lavoro (la Shiny Entertainment e il leggendario Dave Perry) è molto probabile che Earthworm diventerà uno dei titoli più caldi dell'anno, nonché uno dei più demenziali e divertenti. Restate in ascolto per la recensione definitiva.

Andrea Fattori

NOLEGGIO - USATO - ASSISTENZA
VENDITA PER CORRISPONDENZA

STARGAMES

Via Sbarre C.li, 210
(di fronte villa Guarna)
R E G G I O C A L A B R I A
Tel. 0330/360817
Tel. e Fax:0965/593245

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

SUPERNINTENDO
I T A / U S A / J A P

ADDAMS FAMILY 3	139.000
BOMBERMAN 2	129.000
BRAIN LORD	145.000
BEUTY & BEST	135.000
BIO METAL	105.000
CIOPHIFGHTER	109.000
CLAYMATES	109.000
COTTON 100%	99.000
DOUBLE DRAGON 5	145.000
DRAGON BALL ZETA 3	telefonare
EEK THE CAT	109.000
ASPN BASEBALL	119.000
FUN & GAMES	109.000
FATAL FURY SPECIAL	135.000
FIGHTER HYSTORI	119.000
INCREDIBLE HULK	129.000
JUNGLE BOOK	119.000
KIKI KAY KAY 2	129.000
MARIO ANDRETTI RACING	145.000
MORTAL KOMBAT 2	139.000
MIGHT & MAGIC 3	telefonare
MEGAMEN X	105.000
NIGEL MANSEL R.	95.000
POCKY E ROCKY 2	139.000
POWER RANGERS	149.000
POPULOUS 2	129.000
PUFFI	telefonare
PINBALL DREAM FLIPPER	105.000
ROCK'N ROLL RACONG	109.000
ROCKET NIGHT ADV. 2	telefonare
SENSIBLE SOCCER 94/95	119.000
SMASH TENNIS	119.000
STUNT RACE FX	129.000
SUOER STREET FIGHTER 2	150.000
SAILOR MOON	149.000
SUPER NIJAKIJ	159.000
TETRIS 2	139.000
TURN & BURN	129.000
WILD GUNS	179.000
YOGI BEAR	129.000

Nes 8 Bit

ADVENTURE ISLAND 2	41.000
BATMAN 2	65.000
BLASTER MASTER	32.000
BLUE SHADOWN	32.000
BUBBLE BOBBLE	79.000
CASTLEVANIA 2	32.000
CASTLEVANIA 3	58.000
COSMIC SPAC E HEAD	39.000
DOUBLE DRAGON 2	35.000
DUCK TALES	65.000
GREMLINS 2	58.000
HIGHT SPEED	29.000
HYPER SOCCER	59.000
IKARY WORRIORS	43.500
IRON SWORD	32.000
LUNAR POOL	29.000
JACKIE CHANS KUNG FU	32.000
MANIAC MISSION	39.000
JUNGLE BOOK	69.000
MICRO MACHINES	69.000
METAL GEAR	29.000
SHADOW WARRIORS	32.000
SWORD & SERPENT	39.000
TALESPIN	59.000
TOM & JERRY	55.000
WORLD CUP SOCCER	55.000
WORLD WRESTLING	69.000
WWF WRESTLING MANIA	49.000

GAMEGEAR
E U R O P E O

ALIMENTATORE 220V	20.000
ALADDIN	65.000
ASTERIX THE SICRE TM	75.000
CHUCK ROCK 2	69.000
COOL SPOT	73.000
ECCO THE DOLPHIN	72.000
INCREDIBLE HULK	72.000
JUNGLE BOOK	74.000
MORTAL KOMBAT 1	telefonare
MORTAL KOMBAT 2	79.000
MICRO MACHINES	65.000
NBA JAM	75.000
NBA ACTION	79.000
PROTEZIONE GUSCIO	15.000
LENTE INGRANDIMENTO	20.000
ROBOCOP vs TERMINAT.	72.000
SONIC 2	65.000
STREET OF RAGE 2	65.000
SONIC SPINBALL	74.000
WORLD CUP USA 94	75.000
DRAGON	telefonare

c o n s o l l e

SUPERNINTENDO PAL+SCART+PAD	208.000
SUPERNINTENDO PAL+SCART+PAD+MORTAL KOMBAT	279.000
SUPERNINTENDO PAL+SCART+PAD+FIFA SOCCER	299.000
SUPERNINTENDO PAL+SCART+PAD+STREET FIGHTER 2 TURBO	299.000
MEGADRIVE 2+2PADS	229.000
MEGADRIVE 2+2PADS+MORTAL KOMBAT	289.000
MEGADRIVE 2+2PADS+2 GIOCHI	299.000
3DO EUROPEO SENZA BISOGNO DI ADATTATORI SUI TV ITALIANI + TOTAL ECLIPSE	1.120.000
NEOGEO CD + PAD + PRESA TV ITA	telefonare
GIOCHI A PARTIRE DA LIT 130.000	
MEGADRIVE CDX (MEGADRIVE + MEGA CD + CD AUDIO)	telefonare
MEGAJET (MEGADRIVE PORTATILE)	219.000
GAMEBOY + MORTAL KOMBAT	145.000
GAMEGEAR + GIOCO	229.000

O F F E R T I S S I M E

MEGADRIVE
E U R O P E O

ALADDIN + ADATT. JAP	79.000
ACTION REPLAY	299.000
BACK TO THE FUTURE 3	39.000
BATMAN RETURN	42.000
BUBSY THE BOB CAT	46.000
BASEBALL 2020	75.000
CHIKI CHIKI BOYS	42.000
CRUEBALL FLIPPER	42.000
GENERAL CHAOS	49.000
DUNGEON & DRAGON	54.000
GHOULS & GHOSTS	39.000
GLOBAL GLADIATORS	42.000
GRAND SLAM TENNIS	39.000
GUNSTAR HEROES	59.000
INDIANA JONES LAST C.	42.000
JUNGLE STRIKE	76.000
JURASSIC PARK	75.000
JOYPAD 6 TASTI ORIGI.	46.000
MICRO MACHINES	70.000
MORTAL KOMBAT	76.000
OUTRUN 2019	39.000
SPEED BALL 2	42.000
STREET OF RAGE 2	65.000
STREET OF RAGE 3	87.000
STREET FIGHTER C.E.	89.000
SUNSET RIDERS	62.000
SUPER WWF WRESTLING	75.000
WORLD OF ILLUSION	50.000
SONIC 2 JAP + ADATT.	49.900
WONDERBOY MW	42.000

MEGADRIVE
E U R O / J A P / U S A

ALL ANSER RACING	120.000
CLAY FIGHTER	135.000
JURASSIC 2	139.000
KING OF M 2	139.000
CHAOS ENGINE	105.000
CASTLEVANIA	99.000
COMBATCARS	75.000
DUNE 2 BATT. FOR ARR.	119.000
DOUBLE DRAGON 5	149.000
ECCO THE DOLPHIN 2	129.000
ETERNAL CHAMPION	99.000
EA TENNIS	telefonare
FIFA SOCCER	99.000
FATAL FURY 2	119.000
INCREDIBLE HULK	99.000
JUNGLE BOOK	109.000
HARDBALL 94	108.000
LIBERTY OR DEATH	149.000
LANDSTALKER	129.000
LOST VIKING	105.000
MARCO'S MAGICAL FOOT.	105.000
MARIOANDRETTI RACING.	99.000
MORTAL KOMBAT 2	120.000
NBA JAM	105.000
OUT RUNNERS	89.000
SAILOR MOON	139.000
SENSIBLE SOCCER 2	109.000
SUPER STREET FIGHT. 2	135.000
SUBTERRANEA	105.000
VIRTUAL RACING	125.000

ADATTATORE NITRO 2 USA/JAP/ITA £.35.000

MASTER SYSTEM

ALEX KID 4	35.000
BATMAN RETURN	36.000
BACK TO THE FUTURE 3	35.000
CALIFORNIA GAMES 2	36.000
CYBER SHINOBI	29.000
DICK TRACY	30.000
CHUCK ROCK 2	65.000
COOL SPOT	75.000
ECCO THE DOLPHIN	75.000
INCREDIBLE HULK	75.000
IMPOSIBLE MISSION	30.000
JUNGLE BOOK	75.000
MORTAL KOMBAT 1	79.000
MORTAL KOMBAT 2	telefonare
DRAGON	telefonare
DOUBLE DRAGON	32.000
MONACO GP 2	35.000
NEW ZEALAND STORY	36.000
NINJA G.	35.000
OUTRUN	30.000
OUT RUN EUROPA	33.000
PACMANIA	35.000
PRINCE OF PERSIA	39.000
SONIC 1	39.000
ROBOCOP 3	69.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	79.000
ROAD RUSH	75.000
SENSIBLE SOCCER	73.000
SPIDERMAN X=MAN	79.000
SPIDERMAN SINISTER SIX	73.000
STREET OF RAGE 2	75.000
WORLD CUP USA 94	75.000
WONDER BOY 3	30.000
WONDER BOY 5	39.000

Mega CD

BEST 2	89.000
DOUBLE SWITCH	109.000
DRACULA UNLEAS	99.000
DUNE	109.000
FLASH BACK	109.000
FIFA SOCCER	99.000
GRAUND ZERO TEXAS	119.000
PRIZE FIGHTER	119.000
REBEL ASSAULT STAR WARS	115.000
SOUL STAR	119.000
TOMCAT ALLEY	109.000
HEIMDALL	109.000
JURASSIC PARK	109.000
MEGARACE	109.000
MYSTERY MANSION	109.000
MORTAL KOMBAT 1	119.000
MORTAL KOMBAT 2	telefonare
OUT OF THIS WORLD 2	129.000
POWER MONGER	99.000
STAR WARS CHESS SCACCHI	109.000
SENSIBLE SOCCER	89.000
WORLD CUP USA 94	99.000

O F F E R T I S S I M E

SUPERNES EUROPA

ALIEN 3	85.000
AGASSI TENNIS JAP	65.000
ACTION REPLAY 2	99.000
BATMAN RETURN	65.000
COMMANDER PAD 2	29.000
CAVO SCART USA/ITA/JAP	24.000
CONVERTER FX	29.000
CYBERNATOR	65.000
CAPTAIN AMERICA USA	59.000
DRAGON'S LAIR	75.000
FIFA SOCCER	99.000
FIRST SAMURAI	49.000
F=ZERO	49.000
KEVIN KEAGAN SOCCER	49.000
LETHAL WEAPON	55.000
MORTAL KOMBAT ITA	75.000
MORTAL KOMBAT JAP	75.000
MUSCLE BOMBER	99.000
NHA JAM JAP	109.000
POP TWEEN BEE 1	65.000
SPACE ACE	59.000
SBULLONATI	59.000
SMASH TV	49.000
STREET FIGHTER 2 TURBO	95.000
SUPER GHOULS & GHOSTS	59.000
SUPER DOUBLE DRAGON	59.000
SUPER TENNIS	59.000
SUNSET RIDERS	65.000
TINY TOONS	65.000
TRODDLERS	65.000
TURTLES 4 IN TIME	59.000
ULTRAMAN	49.000
WWF ROYL R.	65.000

GAMEBOY EUROPEO

ALIMENTATORE 220V	19.000
ADVENTURE ISLAND 2	49.000
BATTLETOADS VS DOUBLED.	59.000
BOMBERMAN SUPERG. B.	telefonare
COOL SPOT	68.000
DONKEY KONG SUPER G.B.	69.000
FATAL FURY 2 SUPER G.B.	telefonare
INDIANA JONES L.C.	59.000
JUNGLE BOOK	69.000
KING OF THE RING	58.000
LAWNMOWERMAN	72.000
MORTAL KOMBAT 1	59.000
MORTAL KOMBAT 2	69.000
MICRO MACHINES	59.900
HOME ALOWR 2	69.000
MEGA MAN 5	72.000
ROBOCOP VS TERM.	69.000
MS PACMAN	59.000
MARIO LAND 3	59.000
PROTEZIONE GUSCIO	15.000
POWER RANGERS	65.000
SLAM DUNK SUPER G.B.	telefonare
STRIKER 2 SUPER G.B.	65.000
SENSIBLE SOCCER	57.000
SPIDERMAN 3	59.000
SPIDERMAN X MAN	62.000
TETRIS 2	65.000
TURTLES 3	62.000
WORLD CUP USA 94	65.000
PUFFI	telefonare
CONTRACT SPIRIT	69.000
JOGI BEAR	72.000

3DO

ROAD RUSH	149.000
MICROCOSM	129.000
WAY OF THE WARRIORS	129.000
GRIDDERS	132.000
MAD DOG 2	132.000

Vendita per corrispondenza a norma di legge - Garanzia 12 mesi - I prezzi possono subire variazioni - Tutti i nomi ed i logos appartengono ai legittimi proprietari. Tutti i prezzi sono da intendere IVA compresa.

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

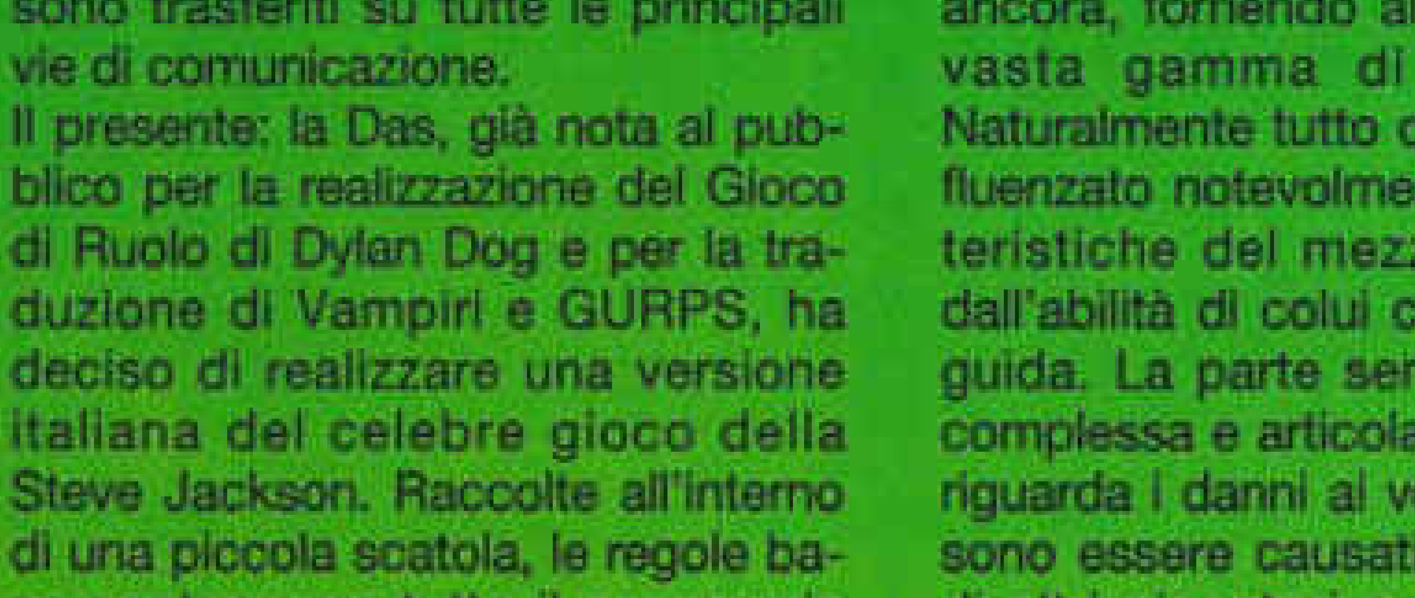
In una persona che è appena rientrata dalle vacanze, affrontando le immancabili code sull'autostrada e ritrovandosi nel caotico traffico cittadino, un gioco chiamato "Guerre Stradali" non può suscitare altro che un grande interesse.

GUERRE STRADALI

Il passato: siamo nel 1981 e Steve Jackson, una delle più prolifiche e brillanti menti del mondo ludico, decide di sfornare un gioco dedicato ai duelli tra veicoli armati. Il successo è immediato e il gioco, tra regole ed espansioni, supera il milione e mezzo di pezzi venduti.

Il futuro: il futuro è quello dell'ambientazione di Guerre Stradali. Circa a mezzo secolo di distanza dal nostro tempo, la società umana si ritrova in uno stato di degenerazione assoluta, dove l'omicidio diviene un mezzo di intrattenimento comune e legale. Dopo la legalizzazione dei combattimenti nelle arene (rigorosamente all'ultimo sangue), gli Stati Uniti e molti altri paesi hanno dovuto cedere e legalizzare i sempre crescenti duelli automobilistici che, dopo avere conquistato il pubblico negli appositi circuiti, si sono trasferiti su tutte le principali vie di comunicazione.

Il presente: la Das, già nota al pubblico per la realizzazione del Gioco di Ruolo di Dylan Dog e per la traduzione di Vampiri e GURPS, ha deciso di realizzare una versione italiana del celebre gioco della Steve Jackson. Raccolte all'interno di una piccola scatola, le regole base contengono tutto il necessario per potere imparare a giocare e per iniziare a sfidarsi sulle strade del Nord America, in attesa dell'uscita di nuove espansioni. Il materiale di base comprende il manuale delle regole, le schede per la registrazione dei veicoli (auto o moto), una grande mappa, le sagome in cartone dei mezzi e degli effetti a essi connessi (incidenti, armi e via discorrendo), e due particolari goniometri (chiamati curvimetri), sempre in cartoncino, necessari per misurare gli spostamenti dei veicoli. Le regole per la gestione del gioco possono sembrare, a prima vista, numerose e piuttosto complesse, ma in realtà una lettura un po' attenta rivela l'esatto contrario. Ogni veicolo dispone, fondamentalmente, di alcuni dati che ne determinano le capacità tecniche, in particolare manovrabilità, velocità massima, accelerazione e decelerazione, resistenza e armamento di base. A seconda della velocità a cui si muove il veicolo (che viene determinata dal giocatore, in base ai coefficienti sopra citati) è possibile spostarsi di un determinato numero di centimetri oppure compiere manovre di vario genere. Queste comprendono normali curve, scarti, svirgolate, sbandate, derapate, testacoda e altre ancora, fornendo al giocatore una vasta gamma di opportunità. Naturalmente tutto questo viene influenzato notevolmente dalle caratteristiche del mezzo, così come dall'abilità di colui che si trova alla guida. La parte senza dubbio più complessa e articolata è quella che riguarda i danni ai veicoli, che possono essere causati dall'intervento di altri giocatori o, più semplicemente, da banali incidenti. In questo caso è necessario tenere conto di un grande numero di elementi, che contribuiscono comunque a rendere più realistico il gioco.



Guerre Stradali è un titolo che si presta sia a partite brevi e finalizzate a se stesse, con personaggi creati ex-novo apposta per il gioco, che a lunghe campagne, gestite possibilmente da un Arbitro, dove i giocatori possono vedere i propri piloti crescere e aumentare le proprie capacità (sempre che sopravvivano abbastanza a lungo). Un titolo senza dubbio molto interessante, soprattutto se verranno tradotte anche le numerose espansioni esistenti in lingua originale.

Andrea Fattori

flycom s.r.l.

V.LE RIMEMBRANZA 15 - VIMERCATE (MI)
C.F.- P.I. 02276680960 - ISC.TRIB.MONZA N°50954
C.C.I.A.A. N°1407688 - MILANO
CAP.SOC. L.20.000.000 INT.VERS.

Tutti i prezzi sono iva compresa

Vendita per corrispondenza

Tel.039 - 6082088

ADATTATORE PER GIOCHI JAP.	15.000
JOYPAD 6 TASTI FIGHTER 2	35.000
JOYSTIC PRO 4" 6 TASTI (3+3)	29.000
JOYSTIC PRO 5" 6 TASTI LARGE	79.000
MEGAKEY 2" PER GIOCHI USA	29.000
CONSOLE MD.2 + SONIC 2	249.000
CONSOLE MD.2 + 2 JOIPAD	229.000
---GIOCHI MEGADRIVE USA-JAP-ITA--	
ADDAMS FAMILY	*49.000
ALADDIN	*69.000
ALISIA DRAGON	*36.000
ALTERED BEAST	*39.000
ANDRE AGASSI TENNIS	*39.000
ANOTHER WORLD	*46.000
BATMAN 1	*39.000
BATMAN RETURNS	*46.000
BLADES VENEGANCE	*46.000
CHAKAN	*39.000
CHIKI CHIKI BOY	*46.000
CLAYFIGHTER	Telefona!
CLIFFHANGHER	*46.000
COMBAT CARS	*85.000
COSMIC SPACEHEADS	*39.000
DAVID ROB.BASKET	*46.000
DJ- BOY	*36.000
EA SPORT TENNIS	Telefona!
ECCO THE DOLPHINE 2	Telefona!
F1 MARIO ANDRETTI	*99.000
FATAL FURY 2	*119.000
FIFA SOCCER	*89.000
FLINTSTONES	*39.000
GHOULS & GHOST	*39.000
GLOBAL GLADIATORS	*46.000
GRANDSLAM TENNIS	*39.000
GUNSTAR HEROES	*69.000
HARD DRIVING	*39.000
HOOK	*46.000
INDIANA JONES	*46.000
JAMES BOND 007	*46.000
JUNGLE BOOK	*115.000
KID CHAMALEON	*46.000
LAST BATTLE	*36.000
LHX ATTACK CHOPPER	*46.000
MAZIN WARS	*46.000
MORTAL KOMBAT 2	Super Prezzo!
NBA SHOWDOWN	*89.000
OUT RUNNERS	*89.000
RITORNO AL FUTURO 3	*39.000
ROCK N' ROOL RACING	Telefona!
SIMPSONS	*39.000
SKITCHIN	*49.000
SPACE HARRIER II	*36.000
SPIDERMAN vs X-MAN	*49.000
SPLATTERHOUSE 2	*36.000
STRIDER	*36.000
SUPER FANTASY ZONE	*36.000
SUPER HANG ON	*36.000
SUPER STREET FIGHTER	Telefona!
SUPERMAN	*46.000
T.M.N.T.-TURTLES	*69.000
TALESPIN	*39.000
TERMINATOR	*36.000
TERMINATOR 2	*46.000
TWO CRUDE DUDES	*39.000
WONDER BOY in MW	*39.000
WWF ROYAL RUMBLE	*69.000

PREZZI PAZZI, PAZZIIII!

RAGAZZI!! QUESTE LE OFFERTE PAZZE DEL MESE!!

MD*TAZMANIA	39.000	MD*EX-RANZA	46.000
MD*MICKEY&DONAL	59.000	MD*MAZING SAGA	46.000
MD*NBA JAM	69.000	MD*SONIC 3	79.000
MD*VIRTUA RACING	125.000	MD*S.MONACO GP2	39.000
MD*STREET FIGHT.2	86.000	MD*JUNGLE STRIK	69.000
MD*ROKET KNIGHT	49.000	MD*UNIVERS.SOLD	36.000
MD*STREET RAGE 3	86.000	MD*MORTAL KOMB	69.000

PREZZI ***** PAZZI.!!	****	PREZZI ***** PAZZI.!!	****
GG*POPILS	32.000	MS*ANDRE'AGASSI	29.000
GG*PAPERBOY	32.000	MS*STRIDER 2	34.000
GG*EV.HOLYF.BOX.	32.000	MS*GP-RIDERS	29.000
PREZZI ***** PAZZI.!!	****	PREZZI ***** PAZZI.!!	****
SN*CAPTAIN AMER.	55.000	SN*MORTAL KOMB	79.000
SN*TAZMANIA	56.000	SN*FINAL FIGHT 2	69.000
SN*NBA JAM	79.000	SN*WWF WRESTL.	59.000

GAME GEAR + 4 GIOCHI	219.000
GAME GEAR + COLUMBS	185.000
MASTERGEAR CONVERTER	29.000
LENTE GAME GEAR	29.000
------ GIOCHI GAME GEAR -----------	
ALIEN SYNDROME	*36.000
AXE BATTLER	*36.000
DEVILISH	*36.000
MASTER OF DARKNESS	*36.000
MORTAL KOMBAT	*46.000
MORTAL KOMBAT 2	Telefona!
NBA JAM	*46.000
------ GIOCHI MASTER SYSTEM ---------	
ALTERED THE BEAST	*29.000
BASKETBALL NIGHTMARE	*32.500
BATMAN RETURNS	*37.000
CALIFORNIA GAMES 2	*37.000
CHASE HQ	*29.000
CHUCK ROCK	*37.000
FLASH	*37.000
GHOULS N GHOST	*32.500
GOLDEN AXE	*29.000
INDIANA JONES	*37.000
JAMES BOND 007	*37.000
MOONWALKER	*32.500
OUTRUN EUROPA	*32.500
PACMANIA	*32.500
PIT FIGHTER	*37.000
PREDATOR 2	*37.000
PRINCE OF PERSIA	*37.000
REBEGADE	*37.000
RITORNO AL FUTURO 3	*37.000
SHADOW DANCER	*32.500
SHINOBY	*32.500
SIMPSONS	*37.000
SONIC	*37.000
SPIDERMAN	*32.500
SUPER MONACO GP.2	*37.000
TERMINATOR	*37.000
WONDERBOY in M.W.	*32.500
WORLD CUP ITALIA	*29.000
WORLD GRAND PRIX	*32.500
-----GIOCHI SUPER NINTENDO---------	
CONSOLE S.NINTENDO ITA.	229.000
ADATTATORE UNIVERSALE	25.000
JOIPAD PRO-4 TURBO	29.000
JOYSTIC PRO-5 (6 TASTI)	79.000
JOYSTIC SUPER-1	49.000
ASTERIX	*65.000
CHUCK ROCK	*69.000
CLIFFHANGHER	*59.000
JUNGLE BOOK	*129.000
KNIGHTS OF THE ROUND	Telefona!
MORTAL KOMBAT 2	Telefona!
SAMURAI SHODOWN	Telefona!
SENSIBLE SOCCER	*89.000
SKYBLAZER	*59.000
SOCCER KID	*75.000
SPACE ACE	*65.000
STREET FIGHTER 2 TURBO	*79.000
SUPER METROID	*109.000
SUPER STREET FIGHTER	Telefona!
SUPER STRIKE GUNNER	*55.000
T.2 ARCADE GAMES	*59.000
WORLD LEAGUE BASKET	*59.000
WWF ROYAL RUMBLE	*69.000

Spedizioni a mezzo posta, fino ad esaurimento scorte. Altri titoli a richiesta. Tutta la merce è garantita, ed è solo ORIGINALE (Euro, Usa, Jap). Disponibili listini per rivenditori.

GAME BOY SUPER NINTENDO SEGA GAME GEAR

TUTTI I MARCHI E NOMI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

ROGUE'N'ROLE

Il nostro caro Christian, attualmente al servizio della patria, non potrà purtroppo essere con noi per qualche tempo. In sua assenza dovrete accontentarvi dei miei sproloqui in materia di Giochi di Ruolo...

AMMO

Se vi è un genere a cui i videogiocatori - in particolare i possessori di console - sembrano essere particolarmente legati, quello è senza dubbio il nipponico. Dai cartoni animati ai fumetti, gli eroi del Sol Levante sono ormai una delle principali fonti di ispirazione per i titoli più celebri, e l'influenza della cultura orientale si fa sempre più massiccia. Ammo rappresenta il primo sistema di gioco in Italia a essere stato concepito proprio secondo l'ottica dei Manga giapponesi, rispecchiando i personaggi e le storie a cui, sicuramente, molti di voi sono affezionati. Realizzato interamente da giocatori italiani, Ammo non vuole essere - come Teenager Manga Mutanti, di prossima uscita - un sistema multigenere, grazie al quale i giocatori possono rivivere le avventure di questo o quel personaggio: si tratta di un gioco con un background preciso e ben delineato, attraverso il quale il Master (Regista, nel caso specifico) potrà dare vita a una campagna estremamente avvincente e articolata. Il background prevede l'interazione tra tre dimensioni parallele: la prima, chiamata Shaygar, da cui è stato eliminato tutto il male e che ora gode di uno splendore senza rivali; la Sfera, dove tutto il male di cui prima si è rifugiato, in attesa di tornare a colpire; e, infine, un piccolo pianeta azzurro, prossima vittima delle orde della Sfera, corrispondente al nome di Terra. L'obiettivo principale del gioco è dunque quello di affrontare le orde di demoni della Sfera, utilizzando un miscuglio di tecnologia e magia, naturalmente senza dimenticare le relazioni interpersonali dei protagonisti, che da sempre occupano una posizione di rilievo all'interno delle opere nipponiche.

Il sistema di gioco prevede la presenza di ben sedici caratteristiche principali, che ad alcune voci classiche (Forza, Agilità e Intelligenza) ne uniscono altre più originali (Magia, Sensi, Dimensione). Ciascuna di queste possiede un valore che può oscillare da uno a tre. Vi è poi una lunga lista di abilità secondarie, che rispecchiano tutte (o quasi) le possibili capacità del personaggio, dal talento giornalistico alla capacità di travestirsi. Queste vengono classificate in base al livello di apprendimento (1 è il più basso), e vengono sommate alle caratteristiche principali per determinare il successo delle azioni intraprese dai personaggi.

Indubbiamente la parte più interessante del gioco è data dal suo background, realizzato con cura e attenzione, perfetto per la realizzazione di un'unica, grande campagna (che poi, come nei veri Manga, può continuare all'infinito). Molto semplicistico è invece il sistema di gestione, probabilmente per lasciare più spazio al Gioco di Ruolo vero e proprio, e la fortuna si trova a rivestire un ruolo estremamente rilevante.

Se le vostre passioni sono il Gioco di Ruolo e i Manga, beh... mi sembra fin troppo chiaro!

Andrea Fattori

MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia

PER I TUOI ORDINI TEL.

0573 903277

Fax 0573 - 903955

MEGADRIVE (i richiestissimi)

Addams family	£.	69.000
Aladdin	£.	89.000
Brett hull hockey	£.	109.000
Bubsy	£.	69.000
Castelvania	£.	69.000
Combat cars	£.	119.000
Cool spot	£.	99.000
Fifa int. soccer	£.	109.000
Flashback	£.	99.000
Incredible Hulk	£.	**139.000**
Jungle book	£.	119.000
Jungle strike	£.	109.000
Kick off 3	£.	**109.000**
Land stalker	£.	99.000
Lethal enforce	£.	149.000
Nba jam	£.	95.000
Nba showdown	£.	129.000
Pete Sampra tennis	£.	109.000
Robocop vs Terminator	£.	129.000
Rocket knight adv.	£.	99.000
Ryan Giggs soccer	£.	109.000
Sensible soccer	£.	89.000
Sensible soccer 2	£.	129.000
Sonic 3	£.	89.000
Subterrania	£.	129.000
Virtua racing	£.	119.000
World cup USA 94	£.	109.000

SUPERNES / FAMICOM

Aladdin	£.	139.000
Alien 3	£.	69.000
Asterix	£.	59.000
Axelay	£.	69.000
Batman returns	£.	79.000
Bubsy	£.	69.000
Bugsy bunny	£.	129.000
Cool spot	£.	99.000
Daffy duck	£.	139.000
Desert fighter	£.	129.000
Equinox	£.	109.000
Fifa int. soccer	£.	99.000
Flashback	£.	59.000
Goof trop	£.	79.000
Incredible Hulk	£.	149.000
Jimmy Connors	£.	99.000
Kick off 3	£.	129.000
Lethal enforce	£.	169.000
Lost vicking	£.	99.000
Mario all star	£.	129.000
Megaman X	£.	129.000
Nba jam	£.	129.000
Parodius	£.	79.000
Pop'n twin bee	£.	89.000
Rock roll racing	£.	109.000
Star wars 2	£.	149.000
Star wing	£.	69.000
Stunt race FX	£.	139.000
Super bomberman	£.	69.000
Super Mario world	£.	69.000
Super metroid	£.	129.000
Super turrican	£.	89.000
Young merlyn	£.	129.000

SPECIALE PICCHIADURO

MEGADRIVE

Art of fighting	£.	99.000
Dragon	£.	**129.000**
Dragon ball 2	£.	119.000
Eternal champion	£.	139.000
Fatal Fury	£.	99.000
Fatal fury 2	£.	**119.000**
Mortal kombat	£.	89.000
Mortal kombact 2	£.	**139.000**
Street fighter 2	£.	89.000
Super street fighter 2	£.	**149.000**
Street of rage 2	£.	79.000
Street of rage 3	£.	89.000
Turtles tournament	£.	129.000

SUPER NES / FAMICOM

Art of fighting	£.	129.000
Battle master	£.	129.000
Clay fighter	£.	129.000
Dead dance	£.	89.000
Dragon	£.	**139.000**
Dragon ball Z	£.	99.000
Dragon ball Z 2	£.	139.000
Fatal fury 2	£.	129.000
Fatal fury special	£.	**179.000**
Fighter's history	£.	**159.000**
Final fight 2	£.	69.000
Ken of north star VII	£.	139.000
Mortal kombat	£.	99.000
Mortal kombat 2	£.	**149.000**
Ranma 1/2	£.	129.000
Ranma 1/2 2	£.	139.000
Ranma 1/2 4	£.	169.000
Street fighter 2 turbo	£.	129.000
Super street fighter 2	£.	**149.000**
Turtles tornament	£.	139.000
World heroes 2	£.	**139.000**

DISPONIBILI TITOLI PER 3DO:
Jaguar
Game Gear
Game Boy
Mega CD

CONSOLIAMOCI

Indirizzo per vedere il proprio annuncio pubblicato: Xenia Ed. - Console Mania - Rubrica Consoliamoci - Casella Postale 853 - 20100 Milano. Buon divertimento...

Silvia

Vendo le seguenti cartucce per Mega Drive: NBA Jam, Jungle Strike, Streets of Rage II, Sonic, Street Fighter II S.C.E. Il tutto a L. 300.000 trattabili. Telefonare, ore pasti, allo 0187/515243 e chiedere di Michele.

Vendo la cartuccia Populous per Sega Master System a L. 65.000, oppure la scambio con Sensible Soccer o con Road Rash. Telefonare allo 071/9199365 e chiedere di Francesco.

Vendo o scambio i seguenti titoli per Mega Drive: Star Flight, Ghostbusters, Sonic, Chuck Rock, Altered Beast, Cadash, World Cup Soccer con Super Monaco GP2, Mortal Kombat, Micro Machines e altri ancora. Cerco adattatore per giochi protetti giapponesi e un joypad a sei tasti. Telefonare allo 0864/54265 e chiedere di Elio. Annuncio valido solo per Abruzzo e Piemonte.

Vendo Fatal Fury II per Neo Geo a L. 120.000. Telefonare, dalle ore 13:30 alle ore 15:30, allo 051/6072230 e chiedere di Salvatore.

Vendo i seguenti giochi per Game Boy: Golf, Gargoyle V, Island I, Kung Fu Master, S. Mario Land II, Fortress of Fear, Robocop I, Double Dragon II, Prince Valiant, Garfield a L. 25.000 l'uno. Telefonare allo 049/9800723 e chiedere di Josè Monti.

Vendo la cartuccia "Street Fighter II Special Champion Edition" per Mega Drive a L. 90.000. Telefonare ore pasti allo 0733/656009 e chiedere di Francesco.

Vendo Amiga CD32 (ancora in garanzia) più monitor 1084S, dieci giochi, Mouse, tappetino e un joypad a L.900.000 trattabili. A chi paga in contanti regalerò una tastiera musicale. Telefonare ore pasti allo 0536/806895 e chiedere di Fabio.

Vendo Commodore 64 più lettore cassette, un joystick, 120 giochi, copritastiera e imballo originale il tutto a L. 300.000. Telefonare ore serali allo 030/7167117 e chiedere di Francesco.

Vendo, scambio, compro giochi per Neo Geo. I titoli disponibili per la vendita sono i seguenti: Sengoku II, Mutation Nation, Ghost Pilots, Super Sidekicks e altri. Telefonare dalle ore 20:30 in poi allo 0330/986303 e chiedere di Francesco.

Vendo Street Fighter II per Mega Drive a L. 100.000. Telefonare ore pasti allo 0432/761712 e chiedere di Paolo.

Vendo Sega Mega Drive Europeo completo di joypad, alimentatore, cavo antenna e imballi originali a sole L. 170.000. Telefonare ore pasti allo 090/930048 e chiedere di Domenico. Annuncio valido solo per la provincia di Messina.

Vendo, compro e scambio giochi per 3DO Panasonic. Telefonare allo 051/944476 e chiedere di Fabio Morini.

Vendo o scambio i seguenti titoli per Mega Drive: Batman Returns, 668 Attack Sub, Indiana Jones And The Last Crusade. Telefonare dopo le ore 17:00 allo 045/8301768 e chiedere di Andrea.

Vendo o scambio i seguenti giochi per Super Nes: Bio Metal, Lethal Enforcers, Prince of Persia, Sensible Soccer. Telefonare allo 0187/494145 e chiedere di Alex.

Vendo Nes più cavo TV, pistola Zapper e tre giochi a L. 200.000. Vendo anche a L. 40.000 ogni singolo gioco. Scambio anche il tutto con Mega Drive e tre giochi. Telefonare ore pasti allo 0785/86041 e chiedere di Costantino.

Vendo o scambio innumerevoli giochi per Super Nintendo tra cui: Megaman X, Super Contra Wars III, Alien III e tantissimi altri. Sono interessato ad acquistare Fifa International Soccer, Sensible Soccer e Kick Off III. Telefonare ore serali allo 0776/891404 e chiedere di Attilio, oppure allo 0776/890248 e chiedere di Giovanni.

Vendo le seguenti cartucce in blocco: Flashback, Streets of Rage II e Last Battle, il tutto a L. 130.000. Sono anche disposto a scambiarle con altri giochi. Telefonare allo 0776/891404 e chiedere di Attilio.

Vendo Alien III per Super Nintendo (mai usato) a L. 70.000. Telefonare allo 0330/682924.

Vendo per Super Nintendo la cartuccia "Fatal Fury" a L. 100.000, oppure la scambio con la cartuccia "Fifa International Soccer". Vendo anche Game Gear con tre giochi e alimentatore a L. 130.000. Telefonare allo 081/5362865 e chiedere di Antonio.

Vendo Mega Drive più Mega CD (versione giapponese) completi di cavi, alimentatore, imballi originali e due convertitori. Il tutto a L. 750.000. Telefonare, ore pasti, allo 0534/91307 e chiedere di Luca.

Vendo Sega Mega Drive europeo più joystick e le seguenti cartucce: Dick Tracy, Sonic, James "Buster" Douglas, il tutto a L. 250.000. Telefonare allo 02/6122902 e chiedere di Luca. Annuncio valido per Milano e provincia.

Vendo Game Gear giapponese più Columns e Dracula a L. 245.000. Telefonare, ore pasti, allo 0429/709875 e chiedere di Alessandro.

Vendo le seguenti cartucce per Mega Drive: Sonic (L. 20.000), Atomic Runner (L. 35.000), Golden Axe (L. 35.000) e André Agassi Tennis (L. 45.000). Telefonare allo 0734/255182 oppure allo 0735/592999 e chiedere di Luca.

Vendo Game Boy ancora imballato completo di cavi di collegamento, Tetris, Super Mario Land, Dragon's Lair, Bart Simpson VS The Juggernauts, Bart Simpson Escape From Camp Deadly e Fist of The North Star, il tutto a L. 150.000. Telefonare allo 02/4456054 e chiedere di Alessandro.

Vendo i seguenti giochi per Game Boy: WWF Super Stars II, Double Dragon III, Toxic Crusaders, T2-Terminator II, Wonder Boy II, Simpson II, Mickey's Dangerous Chase e Spider Man II, il tutto a L. 130.000, oppure scambio con altri giochi. Telefonare allo 0426/82102 e chiedere di Cristian.

Vendo la cartuccia "Cyberball" per Sega Mega Drive a L. 50.000, oppure la scambio con la cartuccia "Shadow Dancer". Telefonare allo 0141/976283 e chiedere di Simone.

Vendo Sega Mega Drive con joypad, Arcade Power Stick, adattatore Euro-Japan e sette giochi, il tutto a L. 600.000. Telefonare allo 0143/67528 e chiedere di Raul.

Vendo le seguenti cartucce per Mega Drive: Fifa International Soccer a L. 70.000, European Club Soccer a L. 35.000, Altered Beast a L. 35.000 e Batman Returns a L. 35.000. Telefonare allo 06761566059 e chiedere di Emiliano.

Vendo le seguenti cartucce per Super Nintendo: Jurassic Park, Super Lemmings a L. 50.000, Super Ghouls 'n' Ghosts e Super Soccer a L. 30.000 l'una. Telefonare allo 0424/73409 e chiedere di Sergio.

Vendo le seguenti cartucce per Super Nintendo: The Empire Strikes Back (USA) a L. 80.000, Road Runner (ITA) L. 60.000, Super Off Road (USA) a L. 60.000, Star Wing II (USA) a L. 40.000, Tom e Jerry (USA) a L. 50.000. Telefonare dopo le ore 14:00 allo 0789/81814 e chiedere di Katia.

Vendo Sega Mega Drive più cinque giochi a L. 500.000. Telefonare allo 011/6062387 e chiedere di Carlo.

Vendo o scambio cartucce per Super Nes. Telefonare dopo le ore 20:30 allo 030/2840866 e chiedere di Claudio.

Vendo Nintendo Action Set con quattro joypad e una cassetta da tre giochi e altre sei cartucce. Il tutto a L. 350.000. Telefonare, ore serali, allo 035/481902 e chiedere di Simone.

Vendo Sega Mega Drive con cavi TV, un joypad e cinque giochi, il tutto a L. 350.000. Telefonare, ore pasti, allo 05747814510 e chiedere di Federico.

CONTROL YO

Molto bene, quando avrete in mano questa rubrica (e quindi l'intera rivista) la scuola sarà già iniziata, non potrete più dormire tutta la mattina e, molto più grave, dovrete studiare!!! Sembrerebbe andare tutto per il verso sbagliato, ma non disperate, almeno potrete leggere Console Mania sotto il banco, magari trovando anche qualche bel trucchetto utile da provare a casa invece di fare i compiti... Tanti auguri per questo nuovo anno scolastico (come sono cattivo!). Divertitevi anche per me...

Dave

P.S. L'indirizzo è sempre lo stesso: Xenia Ed. - Console Mania - Rubrica Control Your Console - Console ... (Speriamo di essere più fortunato con i puntini che con le "X") - Casella Postale 853 - 20101 Milano.

MEGA DRIVE BUSTERS

ECCO THE DOLPHIN

Per spostare la balena del 10 livello bisogna premere in sequenza: su, A, giù, sinistra, B, sinistra, C, C, giù dopo aver posizionato il delfino vicino alla balena. Grazie di cuore ad Alessandro Bani...

JUNGLE STRIKE

Se nel primo livello distruggete l'edificio della CIA e dell'IAS riceverete 420000 punti. In più, nel secondo livello troverete due vite, una nella gunboat più in basso a destra, una in quella più in alto a sinistra. E dopo aver recuperato il pilota dell'F15 troverete due "omini" nell'isola in alto a sinistra. Grazie anche a Bentini Michele...

MORTAL KOMBAT

Questo trucco vale per tutti i combattimenti ed è molto facile: basta che all'inizio dell'incontro vi mettiate all'angolo sinistro dello schermo (non so se funziona anche a destra, provate) e continuate a fare calci volanti all'indietro quando l'avversario si avvicina. Se sarete abbastanza bravi potrete fare anche un perfect, se farete schifo morirete (davvero una deduzione alquanto brillante... NdD). Grazie di tutto a Stefano.

STREET FIGHTER II SCE

Quando appare il logo Capcom premete sul primo pad i tasti giù, C, su, A, A, B, B, C per disattivare tutte le mosse tranne quelle speciali. Se questa sequenza verrà eseguita nella schermata del "battle mode select" potrete scegliere due volte lo stesso personaggio. Se eseguirete la sequenza mentre il grattacielo scompare potrete selezionare fino a cinque stelle nell'opzione "champion edition" disputando incontri alla stessa velocità del modo Turbo. I trucchi funzionano solo se dopo le varie combinazioni di tasti sentirete degli effetti speciali.

COOL SPOT

Mettete il gioco in pausa e premete A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C. Una volta tolta la pausa dovreste poter disporre di tempo ed energia infinita.

ROCKET KNIGHT ADVENTURE

Quando durante il gioco state per morire mettete in pausa e premete alto sei volte, basso, sinistra tre volte e destra. La scritta "pause" si dovrebbe capovolgere. Ora resettate, e se aspetterete rivedrete la vostra partita al posto del demo iniziale (davvero molto utile... NdD). Grazie mille a Luca Borsato.

WORLD TROPHY SOCCER

Avete assolutamente bisogno di un goal e il tempo sta per scadere? Niente paura, andate solamente con il giocatore che ha la palla in prossimità della linea di fondocampo, vicino alla bandierina d'angolo, voltatevi verso la porta e premete C: ne risulterà un cross a pallonetto, il portiere farà una papera mancando la palla completamente. Se sarete così fortunati da avere un giocatore libero davanti alla porta (vuota) in quel momento, il goal sarà inevitabile. Tante belle cose ad Andrea Mariani per questo bel trucco...

SUPER FAMICOM BUSTERS

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Bene, entrate nella schermata delle opzioni e premete sul primo pad i seguenti tasti: A, B, A, A, A, A, A, A, A, A. Ora avrete a disposizione un'opzione in più: il "superkicks".

LEMMINGS

Per accedere al test del suono, premete nello schermo dei titoli la diagonale destra in alto e start.

MEGAMAN X

Anche in Megaman X è possibile realizzare la palla di fuoco di Ryu e Ken. Prima di tutto bisogna potenziare al massimo il vostro personaggio, uccidere tutti i guardiani, selezionare il livello "armored armadillo", percorrerlo tutto, cercando di arrampicarsi sopra la porta del guardiano. Quindi uscite dallo schermo, ripetete l'operazione altre cinque volte e alla quinta apparirà una camera di potenziamento. Potrete così usufruire della palla di fuoco, che si realizza nello stesso modo di Street Fighter 2 (sarà, ma questo trucco non mi convince affatto... NdD). Ringraziamo comunque Guido D'Amelia.

POP'N'TWIN BEE

Se non siete ancora riusciti a terminare questo facile gioco, ecco la password dell'ultimo mostro, con la quale potrete selezionare tutti gli schermi precedenti: 2m4JJ. In più puppatevi anche questo: nel secondo schermo del primo mondo, dopo essere andati in orbita (usando il Power Jump), all'altezza di 9999Km troverete una stella rosa che vi rifornirà di campane power up. Salutiamo in coro Giuliano l'uovo sodo...

CD32 BUSTERS

LOTUS 2

Eccovi tutte le password:

livello	password
2	TWILIGHT
3	PEA SOUP
4	THE SKIDS
5	PEACHES
6	LIVERPOOL
7	BAGLEY
8	E BOW

E se volete avere il tempo infinito in tutti i percorsi, al posto della password dovete digitare "TURPENTINE". Grazie ad Andrea Mariani.

UR CONSOLE

NEO GEO BUSTERS

FATAL FURY SPECIAL

Ecco a voi tutte le super mosse speciali dei 15 lottatori selezionabili. Le super mosse possono essere effettuate solo quando la poca energia del vostro personaggio comincia a lampeggiare.
TERRY BOGARD: Power Geyser
giù, basso, indietro, indietro, basso indietro, avanti + B + C
ANDY BOGARD: Cho Reppa Dan
basso (per alcuni istanti), basso avanti, avanti + B + C
KIM KAP HWAN: Phoenix Flash
basso, basso indietro, indietro, basso, indietro, avanti + C + D
JUBEI YAMADA: Dynamite Judo Man Drop
basso indietro, basso, basso avanti + B + C
CHIN SHIN ZAN: Baku Rai
basso indietro (per qualche secondo), basso, avanti + B + C
MAI SHIRANUI: Ninja Bee Inferno
avanti, basso indietro, avanti + B + C
DUCK KING: Break Spiral
(in salto) indietro, basso indietro, basso, basso avanti, avanti, alto avanti, giù + B + C
TUNG FU RUE: Sempu Go Ken
avanti, basso avanti, basso, alto + B + C
BILLY KANE: Cho Kaen Sempu Kon
basso, basso avanti, avanti, basso avanti, basso, basso indietro, indietro, alto indietro + A + C
AXEL HAWK: Axel Rush
indietro, avanti, basso avanti, basso, basso indietro, alto avanti + B + C
LAURENCE BLOOD: Bloody Flash
basso avanti, indietro, basso indietro, basso, basso avanti, avanti, basso indietro, avanti + B + D
GEESE HOWARD: Raising Storm
basso indietro, avanti, basso avanti, basso, basso indietro, indietro, basso avanti + B + C
WOLFGANG KRAUSER: Kaiser Wave
indietro, alto avanti + A + C
Grazie ancora Luca Borsato...

GAME BOY BUSTERS

MARIO LAND 2

Quando dovrete scendere nel tubo (all'inizio del gioco, quando si seleziona il percorso A, B o C) premete il pulsante di select. Così facendo verrà visualizzata la scritta "easy mode" e durante la partita incontrerete meno nemici. Mica male, eh?

TAIL'S GATOR

Per iniziare dall'ultimo livello inserite questa password: 8093

DUCK TALES

Quando i vostri guadagni raggiungeranno $3.000.000 premete il tasto di select e la vostra energia ritornerà a massimo regime.

KID DRACULA

Ecco il codice per partire dal livello 8: 7158. Grazie per questoe molti altri trucchi a Petis Valzania.

SOLOMON'S CLUB

Inserite "CZZZZZ" come password per avere una gradita sorpresa. Grazie mille a David Poli.

BUGS BUNNY

Inserite "XHOZ" come password, vi troverete catapultati all'ultimo livello del gioco... Grazie di cuore al simpatico Gabriele Fulco...

WARIO LAND

Andate nell'ultimo livello della Parsely Woods (quello del boss), arrivate fino a metà e salvate nell'apposita postazione, quindi tornate indietro distruggendo tutti i blocchi che vi ostacolano il cammino, troverete una porta segreta, entrateci e beccatevi le tre vite maxi blocco. Ora fatevi ammazzare e ripetete a piacimento l'operazione. Ringraziate tutti Davide Soletto.

GAME GEAR BUSTERS

MORTAL KOMBAT

Probabilmente questo utilissimo trucco è già stato pubblicato, ma per i ritardatari ecco a voi come eliminare la tanto odiata censura: durante l'ultima schermata che spiega il significato della parola "code", tenete premuti i pulsanti 1 e 2 e allo stesso tempo premete ripetutamente su e giù. Se tutto è stato fatto correttamente allontanate pure i bambini dallo schermo... Grazie infinitamente a Alberto Caccia.

Dunque, come potete notare (a patto che il Paolone abbia fatto quello che gli ho chiesto) sono state riportate nella posta le foto delle buste vincitrici del premio "l'intestazione più ridicola del mondo". Se riconoscete la vostra scrittura c'è solo una cosa da fare: VERGOGNARVI...

Ancora il Dave...

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI 16 MODENA TEL FAX 059 242 727
VENDITA AL MINUTO E CORRISPONDENZA DI CONSOLE E VIDEO GAMES

SUPER NINTENDO	MEGA DRIVE	MEGA CD	GAME GEAR	GAME BOY
MORTAL KOMBAT 2	MORTAL KOMBAT 2	MORTAL KOMBAT	MORTAL KOMBAT	MORTAL KOMBAT
SUPER STREET FIG. 2	SUPER STREET FIG. 2	REBEL ASSAULT	FATAL FURY	FATAL FURY
WORLD HEROES 2	WORLD HEROES	BRUTAL	WORLD HEROES	WARIO LAND
FATAL FURY SPECIAL	FATAL FURY 2	FIFA SOCCER	NBA ACTION	WORLD CUP 94
SD HOKUTO NO KEN	DRAGON BALL Z	ANIMALS	DRAGOON	HOKUTO NO KEN
RANMA 1/2 PARTE 3	CLAY FIGHTER	F1 CHAMPIONSHIP	PACMAN	J. CONNORS TENNIS
N.C. WRESTLING	DRAGOON	DRAGON'S LAIR	WORLD CUP 94	BASEBALL RBI 94
DRAGOON	HYPER V-BALL	STAR WARS 3D	NBA JAM	THE JUNGLE BOOK
FIGHTING HYSTORIE	USHRA MONSTER	KAIMAN RAIDER	ALADDIN	DONKEY KONG
STUNT RACE FX	REBEL ASSAULT	MEGA RACER	THE JUNGLE BOOK	ULTIMA
SLAMMASTERS	R.B.I. BASEBALL 94	OUT OF WORLD II	ART OF FIGHTING	ROAD RASH
URBAN STRIKE	URBAN STRIKE	HEIMDAL	AGASSI TENNIS	DAFFY DUCK
SUPER BOMBERMAN 2	SUPER BOMBERMAN	BUBBA'N STIX	URBAN STRIKE	NBA ACTION

SUPER OFFERTA DI FINE ESTATE GIOCHI PER SUPER NINTENDO MEGA DRIVE GAME GEAR GAME BOY A PARTIRE DA LIRE 25000 (PERMUTIAMO IL TUO USATO)
SU OGNI GIOCO ACQUISTATO UN SIMPATICO REGALO PER LA SCUOLA

INTELTRONIC

Via Fucilari 63 — 84014 Nocera Inferiore
Tel/fax 081-5176722 — Italia

"All'inizio eravamo gli unici, adesso siamo i migliori. L'unico centro specializzato in consoles del Sud!"

Telefona:
per scoprire i prezzi e la qualita' dei nostri servizi,
per verificare la nostra rapidita' nei tempi di consegna,
per usufruire di un centro di assistenza tecnica garantita.

Speciale Consoles

Megadrive NTSC o PAL + 1 gioco a scelta	£270.000
MegaCd USA + 6 giochi	£565.000
MegaCd Europeo + 1 gioco a scelta	£599.000
MegaCd Giapp. + 1 gioco a scelta	Tel.
Super Nes NTSC o PAL + Mario World	Tel.
Super Nes NTSC o PAL + Mario All Star	Tel.
Super Nes NTSC o PAL + Street Fighter	Tel.
Super Nes	Tel.
Neo Geo	Tel.
Game Boy	Tel.
3DO	Tel.
Atari Jaguar	Tel.

Si effettua vendita ai negozi

Si effettua vendita per corrispondenza - Tutti i prezzi sono IVA INCLUSA

SNes-SNin-SFam

Super Sukoban	£85.000
World Champions	£85.000
NBA Jam	£119.000
Sensible Soccer	Tel.
Psyco Dream	Tel.
Art of Fighting	£135.000
Aliens Vs Predator	Tel.
Star Fox	£99.000
Super Star Wars	£99.000
Fathal Fury 2	Tel.
King of Dragons	£125.000
Zool	£99.000
Battle Master	£110.000
Street Fighters II Turbo	Tel.
Hokuto Mo Ken 7	Tel.
Xardion	£85.000
Tom & Jerry	Tel.
Bart Simpson	Tel.
Mortal Kombat	£99.000
Rabbit Rampage	Disponibile
Ranma 1/2 3	Disponibile
Cotton 100%	Disponibile
Final Fantasy 6	Disponibile
Ogre Battle	Disponibile
Return of Superman	Disponibile
Tournament Fighters	£115.000

Mega Drive

Mortal Kombat	£92.000
Golden Axe 3	£87.000
Street of Rage 2	£68.000
The Legend of Shinoby	£68.000
Tournament Figthers	£110.000
Capitan Planet	£93.000
Jungle Strike	£99.000
NBA Jam	£95.000
FIFA Soccer	£95.000
Ethernal Champions	£119.000
Art of Fighting	£110.000
Sensible Soccer	Tel.
Street of Rage 3	Tel.
Street Fighter 2	Tel.
Subterrania	Tel.
Star Trek	Tel.
Fatal Fury 2	Tel.
Super Spark	Disponibile
Hi Brid Front	Disponibile
Worl Heroes	Disponibile
Virtua Fighter	Giu /lug
Virtua Racing	Offerta
Kick Off 3	Tel.
Sonic 3	Tel.

GAME GEAR

Street Fighter II	Tel.
Jurassic Park	£65.000
Chuck Rock	£60.000
Sonic 2	£55.000
Wimbledon	£58.000
Streetprage	£58.000

GAME BOY

Street Fighter II	Tel.
Mortal Combat	Tel.

Neo•Geo Japan

Art of Fighting 2	Tel.
Sengoku	£150.000
Fatal Fury	£150.000
Blue's Journey	£150.000
Nam 1975	Tel.
Magician Lord	Tel.
Trash Rally	£150.000
Aso 2	£150.000
Top Hunter	Tel.
Super Sidekikrs	Tel.

Mega CD

Sol Feace	£60.000
Ranma 1/2	£100.000
Sonic Cd	£110.000
Ax 101	Tel.
Lethal Enforcer + gun	Offerta
Double Switch	Disponibile
Dragon's Lair	Disponibile
Tom Catalley	Disponibile
Jurassik Park	£93.000
Silpheed	£125.000
Prize Fighter	£110.000
Rise of the Robots	Tel.
Mistery Masion	Tel.

Solo titoli originali da Giappone USA & UK

Assistenza Tecnica
Modifica Consoles in standard R.G.B.

We want YOU!
Aderisci al nostro CLUB!
Telefona per informazioni.

Disponibili tutti i titoli piu' recenti, anche per Atari Jaguar e 3DO. Telefonateci!!!

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati sono dei legittimi proprietari

Graph Egidio Fanuele

PREZZI IVA COMPRESA — FLASH GAMES

VIA VALDIERI,12
10139 TORINO
✆ 011/43.40.289

Offerte Nuovi Mega Drive

Atomic Runner	39.000
Global Gladiators	49.000
Battle Toads	49.000
Cyborg Justice	39.000
Two Crude Dudes	39.000
Risky Woods	49.000
Decapattak	39.000
Captain Planet	39.000
Tyrants (Genesis)	49.000
Talmit's Adventure	49.000
Indiana Jones	49.000
Sonic Spinball	59.000
Virtua Racing	99.000
E. Champion	94.000
Fatal Fury 2	109.000

Neo Geo

Fatal Fury	69.000
League Bowling	49.000
Ghost Pilots	65.000
Ninja Commando	69.000

Telefonare per gli ultimi titoli

486 DX2/66
Intel VLB
4Mh - HD 340 - SVGA
Cirrus - Seriale - Tastiera
- Mouse - Dos 6.0
L. 2.340.000

CD Rom PC

Gabriel Knight	79.000
Dragon's Lair	95.000
Day of Tentacle	79.000
Syndacate	109.000
TFX	89.000
World Cup USA 94	59.000
Theme Park	124.000
Sim City	99.000
Ultima VIII-Pagan	139.000
Kick Off 3	59.000
Multimedia Beethoven	99.000

Offertissime
M.Drive 2 + 1 Gioco + 2 Joypad a 6 tasti
L. 289.000

Giochi Amiga a Lire 40.000

T2 Arcade Game - Red Zone - Dylan Dog - The Manager - Powermonger - Premiere - Batman Returns - Ashes of Empire - Fascination - Sim Earth - Theatre of Death - Art Nouveau - Shadow of Beast III - Willy Beamish - Intern. Sensible Soccer - So yuo want to be a hero

Mega CD

Bari Arm	89.000
Silpheed	99.000
Heavenly Symphony	109.000
Prince of Persia	59.000
Thunderhawk	109.000

Software Pc a 49.000 Lire!!!

3D World Boxing - Carl Lewis Challenge - Dracula - The Humans - Mario is missing - Litil Divil - Troddlers - Jimmy White's - World Tennis Ch.- Sim Life -Ultima VII Part One

CD 32

Sensible Soccer	49.000
Liberation	46.000
Morph	40.000
Ultimate Body Blows	64.000
James Pond 3	59.000
Nigel Mansell	45.000

Attenzione giochi nuovi e originali sino ad esaurimento scorte

Da noi confrontare i prezzi vuol dire RISPARMIO
Orario: dal lunedi al venerdi 14,00 - 19,30/ sabato 9,30 - 13,00/15,00 - 19,30

MODELTECH

WARHAMMER 40.000
WARHAMMER FANTASY
MAN 'O' WAR
BLOOD BOWL "NEW"
FANTASY WARRIORS
SPACE CRUSADE

CYBERPUNK 2020
IL RICHIAMO DI CHTULU

Miniature della **CITADEL** e **RAL PARTHA** per i tanti **BOARD GAMES & R.P.G.**

IL SIGNORE DEGLI ANELLI e molti altri **R.P.G.** con le loro espansioni

RICORDATE: MODELTECH E' ANCHE TAMIYA, MONOGRAM, HASEGAWA , VERLINDEN ...

21047 SARONNO - Via Leopardi, 21
tel. 962 1317 fax 9670 1339

Swap Line "GAME OVER"

LA 1° SWAP LINE DEI VIDEO GIOCHI IN ITALIA.

TEL. 144.11.63.40

ATTIVO 24 ORE AL GIORNO 7 GIORNI SU 7 CON PIU' DI 10 LINEE.

TARIFFA Lit.2540/Min. + IVA - CESNI s.r.l. VIA DEL CAIRO ,32 - VARESE.

TELEFONA A QUESTO NUMERO
POTRAI SCAMBIARE LA TUA CARTUCCIA USATA
CON UNA DELLE NOSTRE A TUA SCELTA
FRA PIU' DI 400 TITOLI
PER "GAME GEAR - SUPER NES - MEGA DRIVE - GAME BOY"

A SOLE £ 29.000 COMPRESE LE SPESE DI SPEDIZIONE.

NON DEVI FARE ALTRO CHE ASCOLTARE LE
ISTRUZIONI CHE TI VERRANNO DETTE .
POI UNA VOLTA SENTITO IL TITOLO CHE TI INTERESSA PRENOTALO
E SUBITO SPEDISCI LA TUA CARTUCCIA AL NOSTRO
INDIRIZZO SPECIFICANDO IL TITOLO CHE VUOI
INSIEME ALLE £ 29.000.
DOPO DI CHE NOI TI INVIEREMO LA CARTUCCIA DA TE SCELTA.
IMPORTANTE : SARANNO ACCETTATE SOLO LE CASSETTE
CON CUSTODIA E MANUALI ORIGINALI.

NON TI RESTA CHE PROVARE E VEDRAI CHE NE RIMARRAI CONTENTO.

"GAME OVER" VIA A.BERTOLA N° 6 - 47037 - RIMINI - TEL. & FAX. 0541-22045

IL MONDO DEI VIDEOGIOCHI E'
UN MERCATO IN ESPANSIONE.
APRI ANCHE TU UN NEGOZIO SPECIALIZZATO
IN VIDEOGIOCHI , O SE SEI GIA'
UN RIVENDITORE RIVOLGITI A

"GAME OVER"

FRANCHISING LINE.

TI ASSICURA

RISPARMIO ECONOMICO : I PREZZI SONO DA IMPORTATORE.

RISPARMIO DI TEMPO : ASSISTENZA TECNICA , PUBBLICITARIA ,

ADDESTRAMENTO INIZIALE , ARREDAMENTO E
INVESTIMENTO CONCORDATO CON IL CLIENTE.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI :
"GAME OVER s.a.s" Via A.Bertola ,6 - 47037 - Rimini - Tel.&Fax. 0541- 22045.

CONTROL YO

Bentornati al nostro consueto spazio che contiene i trucchi e i suggerimenti più eterogenei per qualsiasi console. Come al solito il Raffo è alla segreteria telefonica a raccattare i vostri messaggi, perciò agevolategli un po' il lavoro parlando chiaramente e soprattutto ricordatevi di indicare per quale console avete bisogno del trucco, o per quale funziona il suggerimento che ci avete lasciato. E poi ve lo chiedo per l'ultima volta... IDENTIFICATEVI! Se c'è una cosa che odio fare è rispondere agli anonimi. E' tutto!

"Salve, mi chiamo Vincenzo e telefono dalla provincia di Napoli, vorrei sapere se esistono trucchi per i seguenti giochi per Mega Drive: Puyo Puyo, Ninja Turtles, The Flintstones, Pugsy, World of Illusion, Cool Spot e F1. Grazie."
Allora vediamo cosa posso fare per te. Dopo un lungo scartabellare sono riuscito a recuperare i seguenti trucchi. Per Puyo Puyo, Pugsy, F1 e World Of Illusion, nisba. Per The Flintstones ho un trucchetto per "skippare" i livelli: basta schiacciare semplicemente i tasti A, B, C e SINISTRA e poi premere START. In Cool Spot, sempre per saltare i livelli, è necessario, mettere in pausa il gioco e conseguentemente schiacciare A, B, A, C, B, A, C, A, B, C, A, C. Se il codice è stato inserito correttamente allora comparirà la scritta Level Complete e ti troverai subito nel livello successivo. Per quanto riguarda le Turtles, avresti dovuto specificare anche l'episodio al quale ti riferisci, visto che così non posso proprio aiutarti. Spero comunque che tu sia soddisfatto.

Anonimo: "Vorrei sapere il trucco per scegliere i livelli nel gioco Sonic."
Per selezionare i livelli in Sonic è necessario nello schermo dei titoli digitare questa sequenza SU, GIU', GIU', SINISTRA, DESTRA, B e START. OK?

"Sono Salvatore e vorrei avere qualche trucco per Terminator su Mega Drive."
Nel primo stage, appena trovate le bombe, tornate indietro e ripetete questa operazione per ben tre volte, in modo da collezionare ben nove bombe.

"Sono Daniele da Como e vorrei sapere cos'è la Slow-Motion."
Allora, la Slow-Motion non è nient'altro che la moviola, tipo quella che vedi in tivù alla Domenica Sportiva per vedere, con le immagini rallentate, se c'è o meno il fuorigioco o se la palla ha oltrepassato la linea di porta, e altre cose del genere. Applicata ai videogiochi, è una particolare opzione attivabile con l'ausilio di un dispositivo apposito (come l'Action Replay) e rallenta tutto il movimento su schermo rendendo più facili anche i passaggi più ardui. Capito?

"Mi chiamo Pierluigi Fiorini e chiamo da Bologna. Ho scoperto un trucco per il gioco Jungle Book per Master System: quando compare il logo della Disney, premere SU-SU-GIU-GIU-DESTRA-DESTRA-SINISTRA-SINISTRA, in questo modo si potranno scegliere i livelli."
Caro Pierluigi ti ringraziamo di cuore...

"Mi chiamo Salvatore Castriciano e telefono da Milano. Volevo dirvi che per giocare con il primo o il secondo mostro in Streets of Rage 3 basta schiacciare, dopo averlo ucciso, A-B-C e SU. Tenete schiacciati i tasti fino a quando o non viene portato via, oppure appare la schermata dei punteggi. Per utilizzarli, basta sceglierli dopo aver finito la partita."
Una spiegazione un po' caotica, ma tutti i giocatori confidano in te...

Anonimo: "Nel gioco Teenage Mutant Ninja Turtles per Super Nintendo: andare nella schermata delle opzioni e premere rispettivamente i tasti del joypad: X-ALTO, Y-SINISTRA, B-BASSO, A-DESTRA, X-ALTO; fatto questo e selezionando il modo a due giocatori sarà possibile scegliere anche due boss."
Caro anonimo, la platea di lettori di Consolemania non sa come ringraziarti...

Anonimo: "Vorrei sapere come fate a fare le foto che pubblicate ogni mese."
E' semplice! Colleghiamo la console che ci serve a un Macintosh e mediante l'utilizzo di un programma facciamo le foto in tempo reale (avete notato che non facciamo più foto da parecchio tempo di videogiochi in pausa?).

"Sono Leonardo e telefono dalla provincia di Napoli, vorrei sapere se conoscete qualche trucco riguardo al gioco Asterix per Mega Drive."
Caro Leonardo, tutto quello che ti posso dare sono dei codici (non che sia poco per carità!): Livello 3: CONDOR; Livello 4: VIENNA; Livello 5: AVALON; Livello 6: DULCIS. Soddisfatto? Spero di sì!

"Mi chiamo Reptile, devo comprarmi una console, ma sono indeciso tra Mega Drive e Super Nintendo. Cosa mi consigliate?"
Se dovessi scegliere, personalmente opterei per un Super Nintendo, ma solamente perché reputo che la conversione di Super Street Fighter 2 sia più fedele sulla console Nintendo che non su quella Sega. Se invece dovessi scegliere se giocare a Sonic o Mario, punterei decisamente sul Megadrive, in quanto preferisco nettamente Sonic a Mario. In definitiva è questione di gusti (anche se bisogna ammettere che le cartucce per Megadrive, in alcuni casi, costano leggermente di meno di quelle per Super Nintendo....).

Anonimo: "Vorrei sapere che tipo di adattatore ci vuole per far funzionare Super Street Fighter II sul Mega Drive italiano."
L'adattatore universale per fare funzionare i giochi giapponesi sul Megadrive italiano è senza dubbio l'Action Replay (la stessa di cui abbiamo fatto una mini recensione qualche numero fa, per Super Nintendo).

"Mi chiamo Luca e telefono da Ferrara, vorrei sapere qualche trucco per il gioco Batman Returns."
Se il sistema sui cui giochi a Batman Returns è il Megadrive, dovresti trovare proprio in queste due pagine un trucco per saltare i livelli. Se invece possiedi il Super Nintendo, basta andare nello schermo delle opzioni e digitare con il joypad due SU, SU, GIU', GIU', SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, B e A, in modo tale da avere 9 vite a disposizione.

Anonimo: "In Super Street Fighter II, è possibile giocare anche col personaggio aggiuntivo?"
Se il personaggio a cui ti riferisci è Akuma, la risposta è NO! Per ulteriori informazioni ti rimando al box di MA della recensione di Super Street Fighter 2, contenuto nel numero scorso.

"Mi chiamo Nicola e vorrei sapere che giochi contiene la confezione del Saturn. Grazie."
Gentilissimo Nicola, al momento nessuno sa che cosa conterrà il Saturn, poiché non ci sono ancora notizie ufficiali di importazione. Appena si saprà qualcosa di ufficiale, e non di ufficioso, lo renderemo noto nelle news.

Anonimo: "Vorrei sapere se esiste un trucco per selezionare il livello nel gioco Batman Returns per Mega Drive."
Certamente che esistono trucchi per superare i livelli di Batman Returns. Nello schermo con il titolo e il logo, usate il pad in porta uno e piazzate il cursore su "options". A questo punto con il secondo joypad muovi nelle seguenti direzioni: SU, SINISTRA, GIU', DESTRA, SU, SINISTRA, GIU', DESTRA, SU, SINISTRA, GIU', DESTRA e premere insieme i tasti A e B per quattro volte consecutive. Riprendete il pad in porta 1 e tenete schiacciato verso DESTRA e premete START... Se le operazioni sono state svolte correttamente avrete libero accesso a tutti i livelli.

Anonimo: "Avrei bisogno delle password per il gioco Super Empire Strikes Back per Super Nes. Grazie."
Santo cielo! Vuoi tutte le password per Super Empire Strikes Back? Vabbè, per stavolta ti accontento! Livello 2: MRWNPL; Livello 3: NLBJJF; Livello 4: DGBDPL; Livello 5: TCCPSJ; Livello 6: RCWJMF; Livello 7: JRGRTD; Livello 8: MDBNMR; Livello 9: GTLCNP; Livello 10: WWBGHF; Livello 11: PGBNBH; Livello 12: DLPMMD; Livello 13: TNPSPL; Livello 14: SHRBLW; Livello 15: LNGPNN; Livello 16: FSFMSR; Livello 17: FCPDPC; Livello 18: HPLSHJ. Uff!! Nella speranza di averli trascritti correttamente ti saluto! Divertiti!

"Sono Luigi da Monza e vorrei sapere che console mi consigliate tra Atari Lynx e Game Gear, tenendo conto della quantità di software disponibile, dell'autonomia e di tutti i parametri necessari."
Tra un Lynx e un Game Gear, ti consiglierei sicuramente quest'ultimo sia per il software sia per l'autonomia delle pile (ma solo se comparata a quella del Lynx). Secondo me, comunque, il parametro fondamentale in una console portatile è l'autonomia delle batterie, cosa soddisfatta pienamente solo dal Gameboy della Nintendo, che in fatto di quantità di software disponibile non scherza affatto, ma se quello che vuoi è solo una console portatile a colori, puoi buttarti tranquillamente sul Game Gear (altrimenti sul PC Engine GT. Vuoi mettere lo sballo di giocare a uno splendido Street Fighter 2 in metrò con tutta la gente che ti guarda?).

"Sono Ken e vorrei sapere se Fatal Fury II per Mega Drive ha qualcosa da invidiare a Fatal Fury II per Super Nes.

UR CONSOLE

Grazie."

Sinceramente non mi ricordo la versione per Megadrive, ma mi sembra che fossero entrambi piuttosto lenti, rispetto all'originale per Neo Geo. E poi scusa, indipendentemente dalla console che possiedi (Megadrive o Super NES), puoi giocare a Super Street Fighter 2...

"Ciao, mi chiamo Davide e telefono da Savona, ho da poco finito di leggere il libro intitolato "Il signore degli anelli", e vorrei sapere dove reperire il gioco di ruolo tratto dall'omonimo libro."
Spero proprio che oltre a leggerlo, ti sia anche piaciuto perché a mio modo di vedere è uno dei libri più belli della letteratura fantasy (se non il più bello). Inoltre reputo Tolkien uno dei più grandi narratori del '900 e ti consiglio vivamente, sempre che tu non l'abbia già fatto, di leggere Lo Hobbit e il Silmarillion, altre due gemme della letteratura fantasy (dello stesso autore NdAlex). Tornando al gioco di cui mi hai chiesto notizie, The Lord Of The Rings dovrebbe essere pubblicato dalla Interplay entro la fine dell'anno, ma dovresti comunque trovare un'anticipazione nel gozziliardo di news (tra l'altro curate da me in via eccezionale...) che trovi all'inizio della rivista.

Anonimo: "Vorrei sapere le password per il gioco Desert Strike per Super Nes."
Allora le password sono le seguenti. Livello 2: 8ZL2H2H; Livello 3: 93L2BRJ; Livello 4: JRJW8MJ; Winner's Screen: K9CF4T4; Embassy City: 93LLBR5; Nuclear Storm: 9R894JH.

Anonimo: "Qual è la migliore macchina a otto bit?"
La migliore macchina a 8 bit è senza dubbio il vecchio Commodore 64. Visto che però siamo su Consolemania, penso che tu ti riferisca a una console a 8 bit: allora in questo caso niente di più semplice, dato che la console a 8 bit migliore è il gioiello della NEC, il mitico PC Engine.

"Sono Migo e vorrei sapere se usciranno mai per console, giochi sulle avventure della Lucas, oppure sulla serie di Larry."
Se non ci hai mai fatto caso, un'avventura della Lucas è già uscita per Mega CD, e più precisamente Monkey Island. Per altre uscite non saprei dirti, comunque continua a leggerci e cercheremo di tenerti aggiornato il più possibile sulle uscite Lucas per console.

Anonimo: "Faccio bene a prendere Super Street Fighter 2 per Mega Drive, oppure mi conviene aspettare Mortal Kombat 2?"
Caro il mio anonimo, dipende che cosa vuoi da un picchiaduro. Se ti basta vedere schizzare sangue a destra e sinistra aspetta pure Mortal Kombat 2 e non ne rimarrai deluso. Se invece in picchiaduro desideri collaudare anche un po' di tattica, allora Super Street Fighter 2 è quello che fa per te. A me piacciono entrambi, ma se possedessi un pad a sei tasti comprerei sicuramente Super Street Fighter 2. Stammi bene!

"Sono Gianluca e vorrei sapere qual è la fatality di Raiden nel gioco Mortal Kombat."
La fatality di Raiden si effettua muovendo AVANTI, INDIETRO, INDIETRO, INDIETRO e Pugno Alto. Le prime volte richiede un po' di pratica, ma vedrai che col tempo ti verrà facilmente!

Anonimo: "Vorrei sapere qual è il miglior gioco di calcio per Mega Drive."
Non vorrei diventare ridondante, ma in due mesi l'avrò scritto 20 volte. Segnatevi questa frase: "Il MIGLIOR gioco di calcio per Megadrive è FIFA INTERANTIONAL SOCCER". Ci siamo capiti?

"Sono Gianluca e telefono da Bologna: vorrei sapere se esistono dei trucchi nel gioco Pit Fighter per Game Boy."
Mi dispiace deluderti caro Gianluca, ma di trucchi per Pit Fighter non ne ho trovati, ma comunque se dovessero saltare fuori li troverai, come al solito, su queste pagine.

Anonimo: "Vorrei qualche trucco per il gioco Addams Family 2."
Di trucchi per Pugsley's Scavenger Hunt ce ne sono davvero tanti, ma solo per fare punti, raccogliere vite e teletrasporti vari. Per quanto riguarda vite infinite e cose di questo genere non ho trovato un accidente. La prossima volta specifica in che livello hai bisogno di aiuto (e per che macchina) e tenterò di darti qualche consiglio, ok?

"Sono Giorgio Messina e chiamo da Milano, vorrei sapere se faccio bene ad aspettare Mortal Kombat 2 oppure mi conviene comprare qualche novità già a disposizione."
La recensione di Mortal Kombat 2 per Super Nintendo la trovi proprio su questo numero e quella per Megadrive seguirà a ruota. Decidi tu con che tipo di gioco passare il tuo tempo libero...

"Sono Luca e chiamo da Trento e vorrei sapere se mi conviene comprare il Mega Drive o il Super Nintendo."
Dovresti trovare una risposta a una domanda analoga proprio su queste pagine!

"Sono Franco e vorrei sapere se esiste qualche trucco per il gioco Shinobi Revenge, perché è troppo difficile."
Non so di preciso il punto dove tu ti sia bloccato o trovi delle difficoltà insormontabili, caro Franco, ma avere una scorta di Shuriken infinite dovrebbe farti comodo, no? Per averle basta andare nella schermata delle opzioni e azzerare il contatore delle shuriken a 00, e aspettando qualche secondo o pigiando i tasti, questo arriverà a quota 99 per segnalare che il cheat ha funzionato. A risentirci, Franco!

Anonimo: "Vorrei chiedere se con l'avvento delle console a 32 bit, i giochi per le console a 16 scarseggeranno."
Penso proprio di no, poiché le console a 32 bit ci metteranno ancora un paio di anni prima di prendere realmente piede, paio d'anni che i "piccoli" 16 bit sfrutteranno a dovere. Ma poi ti immagini il costo di una cartuccia per un 32 bit, paragonata a quello di una per un 16 bit? Stai pure tranquillo che per i prossimo due o tre anni sei ancora al sicuro (Amiga docet).

"Sono Luca da Milano e avrei bisogno di un aiuto per Jurassic Park per Super Nintendo: trovo tutte le carte per entrare nella stanze speciali, tranne quella di Sattler."
Purtroppo non ti posso aiutare caro Luca, poiché non ho giocato a Jurassic Park e non ho trovato nemmeno le password o qualche altra gabola per semplificarti il lavoro. Mi dispiace!

Anonimo: "Vorrei qualche trucco per il gioco Fifa International Soccer."
Caro anonimo, perché non ti vai a riguardare gli 144 e i CYC dei mesi scorsi? Mi sembra che di trucchi per FIFA ne siano stati pubblicati abbastanza e mi porterebbe via troppo spazio riscriverli integralmente. Non te la prendere, ma leggi più attentamente la rivista, e inoltre specifica di quale console stai parlando, ok?

"Sono Luciano e chiamo perché nel gioco Immortal avete dato una password sbagliata, vi chiedo quindi di ripubblicarla in maniera corretta."
Se sei così sicuro che la password sia sbagliata lo renderemo noto a Dave, che se potrà, la correggerà. Può darsi infatti che il lettore che ci ha mandato le password abbia sbagliato a scriverle direttamente, perciò potrebbe anche non essere colpa nostra. Continua a seguire le pagine del CYC e vedrai che prima o poi...

Anonimo: "E' più potente il Saturn oppure il PS-X?"
E chi può dirlo? Finché non avremo né l'uno né l'altro per le mani non possiamo sbilanciarci in valutazioni. Vedremo, tanto non c'è mica fretta.

Anonimo: "Potete darmi qualche trucco per il gioco NBA Jam per Mega Drive?"
Qualche trucco per NBA Jam? Del tipo giocare con una Super Difesa? Niente di più facile! Nella schermata "TONIGHT'S MATCH-UP" (quella con le facce e i loghi delle due squadre con un bel VS nel mezzo) basta schiacciare qualsiasi pulsante per cinque volte, tenendo schiacciato l'ultimo fino a che non sparisce la schermata. Se la sequenza è stata eseguita correttamente, uscirà la scritta "Power-Up Def.". Per giocare sempre in Turbo Mode bisogna schiacciare, sempre nella schermata di prima, qualsiasi pulsante per sette volte di seguito, tenendo premuto l'ultimo fino alla sparizione della schermata. Spero che questi trucchi ti renderanno la vita più facile.

Anonimo: "E' più bello Bubsy per Mega Drive o per Super Nintendo?"
Sono identici!

Anonimo: "Come mai non recensite giochi belli per 3DO?"
Perché ci divertiamo a recensire quelli brutti! Scherzi a parte, non dipende da noi se un gioco è bello o brutto, nella fattispecie per 3DO. Il fatto è che effettivamente di giochi veramente belli per il momento non ne sono usciti. Comunque spero che le news di questo mese abbiano confortato tutti i possessori di 3DO...

E anche per questo mese lo spazio a mia disposizione è terminato. Prima di congedarmi e rimandarvi al prossimo numero, devo un ringraziamento particolare a Stefania, che mi ha aiutato a smistare e a cercare tutti i trucchi di cui avevate bisogno, visto e considerato che avevo un febbrone da cavallo, proprio alla vigilia del concerto dei Pink Floyd! Che sfortuna, eh?
Al mese prossimo,

MAO

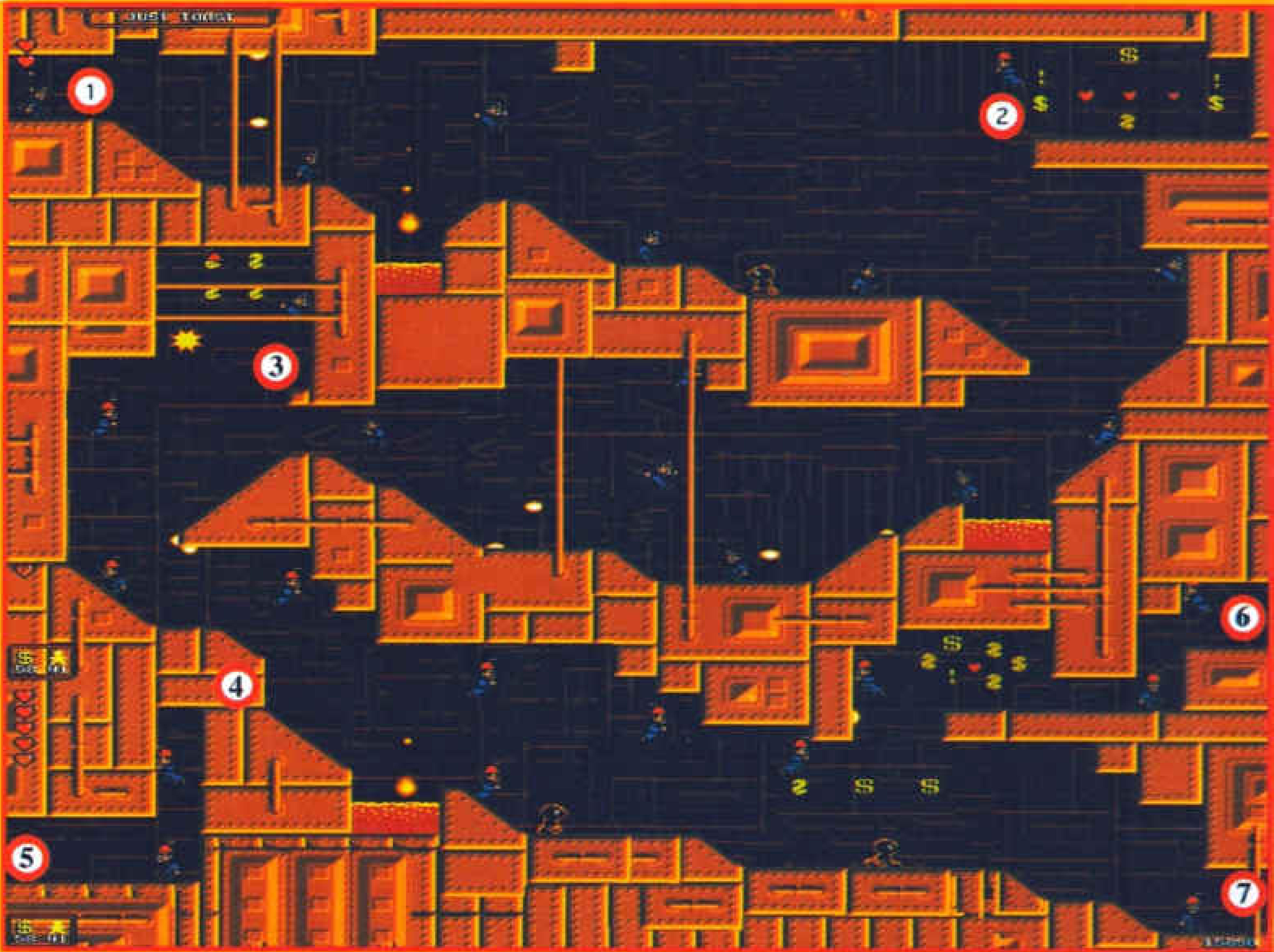
CONTROL YO

SPEC

Addams Family

Così non va per nulla bene! Dopo il numero boom di luglio/agosto, il resto della rivista sta fagocitando questa rubrica. Pensate che bello se avessi avuto le pagine per chiudere gli Addams questo mese, come pianificato. Purtroppo lo spazio non è tiranno solo perché non ne ha la forza: è quasi inesistente.
Noi (noi chi? Sono sempre da solo a fare questo speciale) andiamo avanti ugualmente con quello che ci danno. Forse avrete un po' di problemi a guardarvi per bene le strisciate, sicuramente avrete molti problemi nel trovare i consigli per Goof Troop (dal momento che sono saltati per motivi di spazio), comunque confidiamo nel domani; quel domani che per noi è rappresentato dal numero di novembre...

JH

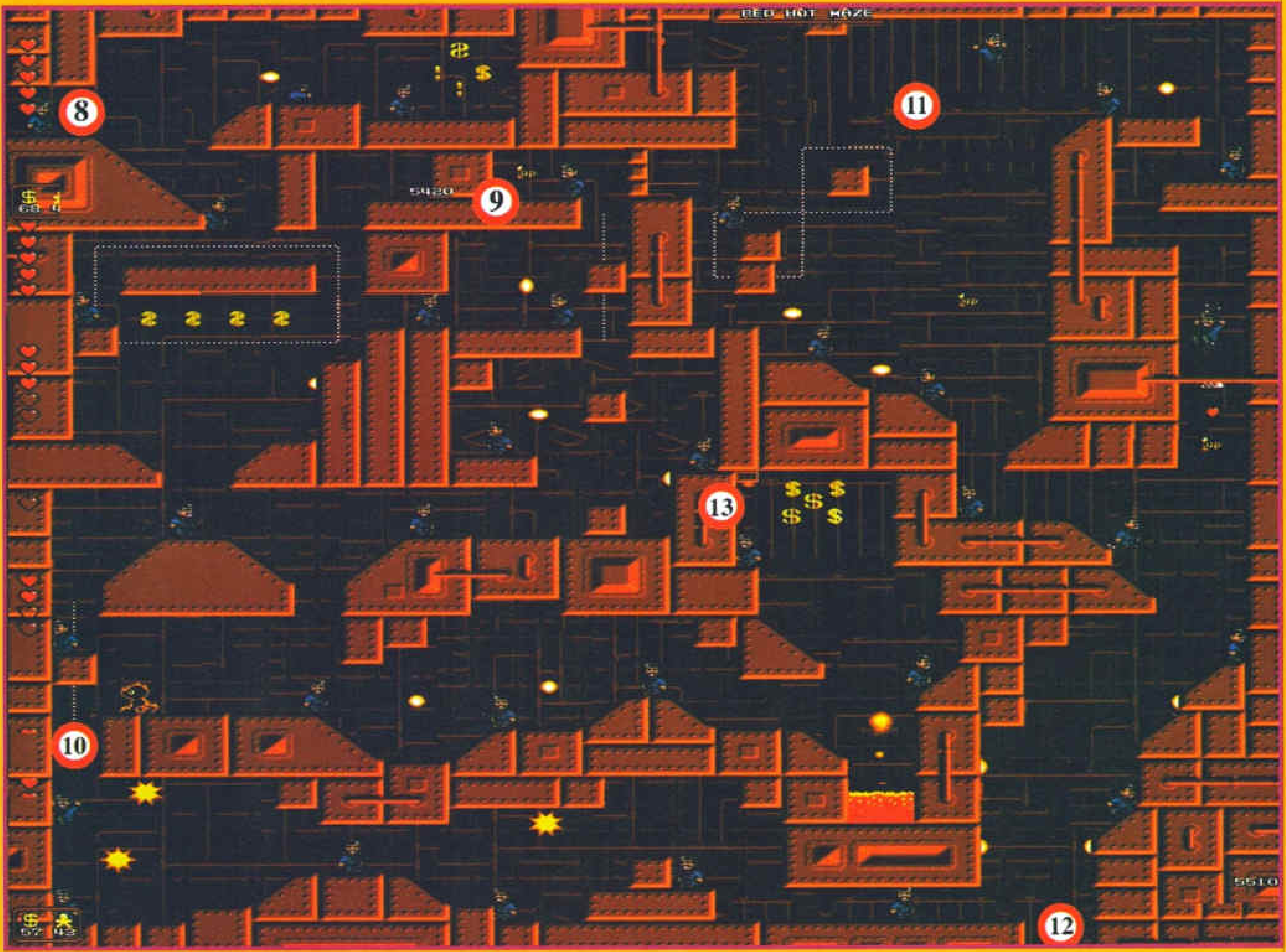


JUST TOAST

Questo livello è accessibile solo dalla porta sbarrata che nello speciale del numero scorso veniva identificata dal numero 32.

1- Questo è l'inizio del livello. Vi ricordo che per aprire la porta che dal livello "The Furnace" vi conduce fin qui, bisogna attivare l'interruttore all'estrema sinistra della fila in basso.
2- I bonus che vedete qui vicino sono recuperabili solo grazie al "fez" volante che trovate al punto 3.
3- Fate apparire il blocco con una bella testata e saltateci su per recuperare il recuperabile.
4- Questo è il punto esatto in cui c'è il muro finto che vi permette di arrivare al quinto bollino.
5- Semplicemente una scorciatoia per la fine del livello. Uscite da qui e rientrerete dal punto sei.
6- Il percorso inverso è perfettamente percorribile. Uscite da qui e rientrerete al punto cinque.
7- Fine di un livello nascosto chissà perché. Riapparirete in Red Hot Maze (descritto qui di seguito).

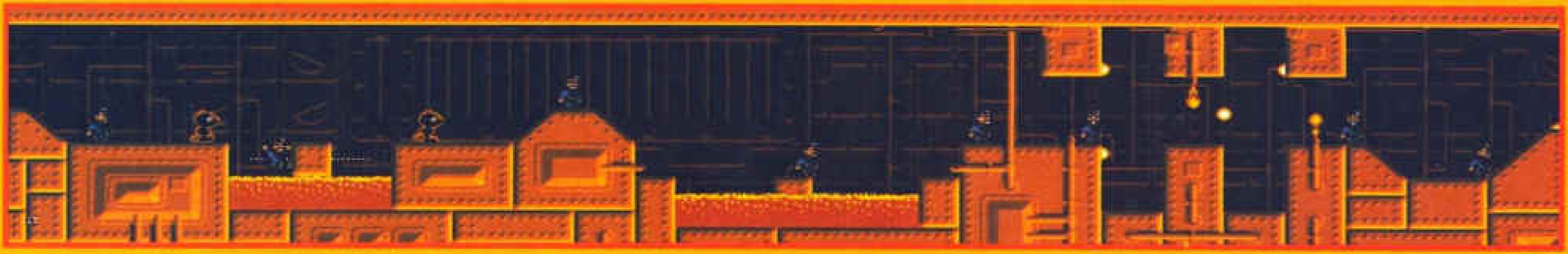
CIALE "ECHILICONTAPIU"



RED HOT MAZE

8- Si inizia da qui.
9- La vita extra che vedete è recuperabile solo prima dell'avvenuta attivazione dell'interruttore al punto tredici.
10 - Evitate di fiondarvi in questo canale: vi impedisce di recuperare le vite extra!
11- Dopo aver raccolto la vita extra subito sotto, tornate sui vostri passi, fatevi dare un passaggio dal blocco semovente e quando giungete proprio in questo punto, spiccate un bel balzo verso destra per prendere gli altri extra più in basso.
12 - L'uscita del livello. Tornate al numero scorso per scoprire esattamente dove siete (The Grill).
13 - Un interruttore. Non ditemi che ancora non sapete a cosa servono...

CONTROL YO



THE OVEN

Torniamo a seguire la traccia lasciata lo scorso mese. Dopo "The Hob", vi aspetta "The Oven", un livello lineare in cui c'è poco da scoprire.

14- Da qualche parte bisogna anche iniziare.

15- Questo interruttore non è da utilizzare alla leggera. Bisogna riuscire a intrappolare la maggior parte degli avversari nella parte inferiore della passerella, se si vuole avere qualche speranza di sopravvivere.

16 - Ennesimo muro fasullo. Notate che lo si può oltrepassare solo se non si ha già attivato l'interruttore a fianco.

17 - Interruttore che apre la via di fuga da questo livello.

18 - Muro fasullo che vi porta dritti dritti verso l'uscita, evitandovi un sacco di guai.

19 - Bye, Bye. Ci rivediamo in "The Oven Backed"

THE OVEN BAKED

"A volte ritornano" è un libro di Stephen King, ma stavolta chi torna è lo "Oven", dove vi aspettano una serie di passaggi che metteranno a dura prova le vostre doti di tempismo.

20 - Si aprano le danze.

21 - Saltate sempre all'ultimo istante e non avrete problemi.

22 - Tenete presente che dovrete essere molto a destra per poter spiccare un salto efficace.

23 - Il blocco su cui saltate è instabile: crollerà dopo un secondo dal vostro atterraggio. Appena vi mettete piede, saltate via. Lo stesso vale per i tre blocchi che seguono.

24 - Si va...

COMPUTER WORK

TANTI GIOCHI A PREZZO ECCEZIONALE ... FINO AD ESAURIMENTO !!! TELEFONA SUBITO!

Via Rivoli, 38 / A
10043 ORBASSANO (TO)
Tel. 011 / 903.15.67
Fax 011 / 903.46.48

- **VHELVETICA CORRISPONDENZA**
- **SPEDIZIONI A A MEZZO POSTA O CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO.**

CON DUE ACQUISTI UN OROLOGIO IN REGALO.

TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA.

GIOCHI SUPER NES (ITA)	Prezzo £.	GIOCHI GAME BOY (ITA)	Prezzo £.
BUSTER BUSTS LOOSE	65.000	ALIEN 3	35.000
CASTLEVANIA IV	65.000	BARBIE	35.000
CONGO' S CAPER	65.000	GLI SBULLONATI	35.000
GODS	65.000	MAGNETIC SOCCER	35.000
GOOF TROOP	65.000	MICKEY MOUSE	35.000
KO BOXING	65.000	POPEYE 2	35.000
KRUSTY SUPER FUN HOUSE	65.000	SNOOPY'S MAGIC SHOW	35.000
MECHWARRIOR	65.000	SUPER JAMES POND	35.000
ROBOCOP 3	65.000	**GIOCHI MEGA DRIVE (I)**	**Prezzo £.**
SUPER Adventure Island	65.000	AGASSI TENNIS	50.000
SUPER ALESTE	65.000	LA SIRENETTA	50.000
SUPER MARIO WORLD	65.000	PAC-MANIA	50.000
SUPER JAMES POND	65.000	SPEEDBALL 2	50.000
SUPER STRIKE GUNNER	65.000	SUPERMAN	50.000
SUPER TENNIS	65.000	TOE JAM & EARL	50.000
JIMMY CONNORS TENNIS	92.000	THE DUEL	50.000
JOE & MAC CAV. NINJA	92.000	WONDER BOY III	50.000
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	126.000	X-MEN	50.000

GAME BOY + Tetris + 1 Gioco in offerta	**£. 170.000**	GAME BOY + TETRIS	£. 145.000
GIOCHI ATARI LYNX	£. 50.000	**AMIGA CD 32 + 2 GIOCHI**	**£. 589.000**
ATARI LYNX	£. 149.000	AMIGA 1200	£. 669.000
ATARI LYNX + BATMAN	£. 199.000	JOYPAD CD 32 ORIGINALE	£. 39.000
TRASFORMATORE GAME GEAR	£. 25.000	MOUSE CD 32 / AMIGA	£. 49.000
BAZOOKA SUPER NINTENDO + 6 GIOCHI	**£. 59.000**	SUPER NINTENDO + Krusty's fun house	£. 299.000
SUPER NINTENDO ITA	£. 249.000	TV LINK PER SUPERVISION	£. 89.000
SUPER NINTENDO + BAZOOKA	£. 289.000	JOYPAD SNES a partire da	£. 39.000

MG® Shop

computer e videogames

OGNI SETTIMANA NUOVI ARRIVI D'IMPORTAZIONE

Console
Super Nintendo L. 219.000
Game Boy L. 95.000
Mega Drive 2 L. 239.000
Game Gear L. 199.000
3DO telefonare

Noleggio
S/Nes L. 3.000 gg
Game Boy L. 1.500 gg
Mega Drive L. 3.000 gg
Game Gear L. 1.500 gg
FESTIVI GRATUITI

Giochi da Lire
S/Nes da L. 40.000
Game Boy da L. 22.000
Mega Drivè da L. 34.000
Game Gear da L. 28.000
P.C. da L. 29.900
CD Rom da L. 39.000
Amiga da L. 29.900

FIFA SOCCER
per Amiga L. 64.000

RITIRO USATO

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Novità d'importazione

S/Nes	Mega Drive
Maximum Carnage	Maximum Carnage
Soulblazer 2	Doudble Dragon 5
Double Dragon 5	Clayfighter
Power Rangers	Jurassic Park 2
Al Unser racing	Al Unser racing
Great Circus Mistery	College Football
Game Boy	**Game Gear**
Mazinum Carnage	Maximum Carnage
Megamen 5	Barbie
Tazmania	Poker face gin
Yogi bear	Star Trek next gen.
Stop that roach	Power Ranger
Kevin's dream	Micro Machine 2

2 negozi a Milano

Via Lattuada (ang. V.le Monte Nero)
50 mt. MM3 Romana
tel. 02 - 55180858

P.za Buozzi (ang. Via Mantova)
150 mt. MM3 Romana
tel. 02 - 55194413

MEGA DRIVE • GAME GEAR • MASTER SYSTEM • SUPER NES • GAME BOY

DISTRIBUZIONE SU SCALA NAZIONALE
SOLO PER RIVENDITORI

I NOSTRI PUNTI DI FORZA ?

SERVIZIO NOVITA' CON PROMOZIONI E SUPER OFFERTE SETTIMANALI
PRODOTTI ORIGINALI E GARANTITI - NESSUN VINCOLO DI QUANTITA'
CENTRO ASSISTENZA E RIPARAZIONE

SERVIZIO INFORMAZIONI AUTOMATICO 24/24 h
LISTINI OFFERTE - DISPONIBILITA' DI MAGAZZINO - STATO ORDINE
VOXonFAX 0332/767360

Db-Line

HELP LINE AMIGA
TEL. 0332/767383

DB-LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21040 BIANDRONNO (VA)
TEL. 0332/819104 - FAX 0332/767244 - BBS 0332/767277 - VOXonFAX 0332/767360

CONSOLE POINT

"Lo specialista del videogame"

PRIMO PUNTO SPECIALIZZATO IN CALABRIA

Console Point è anche MAIL - SERVICE Vendita per corrispondenza in Italia in 48 ore

- Tutti i tipi di accessori
- Disponibili tutte le ultime novità PC, Amiga e Console
- Novità in anteprima dal Giappone e USA
- Noleggio cartucce
- Prezzi imbattibili

Tel. 0984/466667
Telefax 465487
Via V. Alfieri
(Pal. Gemelli)
Commenda di Rende (Cs)

GAME BOY
JUNGLE BOOK
SENSIBLE SOCCER
FATAL FURY II
SAMURAI SHADOWN
BATMAN ANIM. SERIES
PINBALL DREAM
MORTAL KOMBAT II
MS. PAC MAN

MEGA DRIVE
TIN HEAD
SAILOR MOON
SUPER STREET FIGHTER II
FATAL FURY II
MORTAL KOMBAT II
DRAGON
HULK
JUNGLE BOOK
OUT RUNNERS
URBAN STRIKE

SEGA Master System
HULK
JUNGLE BOOK
MORTAL KOMBAT II
ASTERIX
DONALD DUCK
SENSIBLE SOCCER
BART VS WORLD
BATMAN RETURN
WINTER OLIMPICS
STAR WARS

GAME GEAR
COLOR PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM
GUNSTAR HEROES
HULK
JUNGLE BOOK
PINBALL DREAM
ASTERIX
MORTAL KOMBAT II
DRAGON
MICRO MACHINES
ALLADIN
DONALD DUCK II

SUPER NINTENDO
DRAGON
SUPER STREET FIGHTER II
JUNGLE BOOK
MORTAL KOMBAT II
VIRTUAL BART
POCKY & ROCKY II
HULK
IMPOSSIBLE MISSION
DOUBLE DRAGON 5
STUNT RACE FX

Disponibili inoltre
Cartucce per
Nintendo 8 bit
Atari Lynx
Atari 7800
Atari 2600
e tanti nuovissimi
giochi per
AMIGA CD 32

OFFERTE

AMIGA CD 32 +
JOYPAD +
2 GAME +
OMAGGIO
L. 499.000

NEO JEO +
JOYSTICK +
SCART +
FATAL FURY II
L. 599.000

Giochi per neo geo A PREZZI STRACCIATI

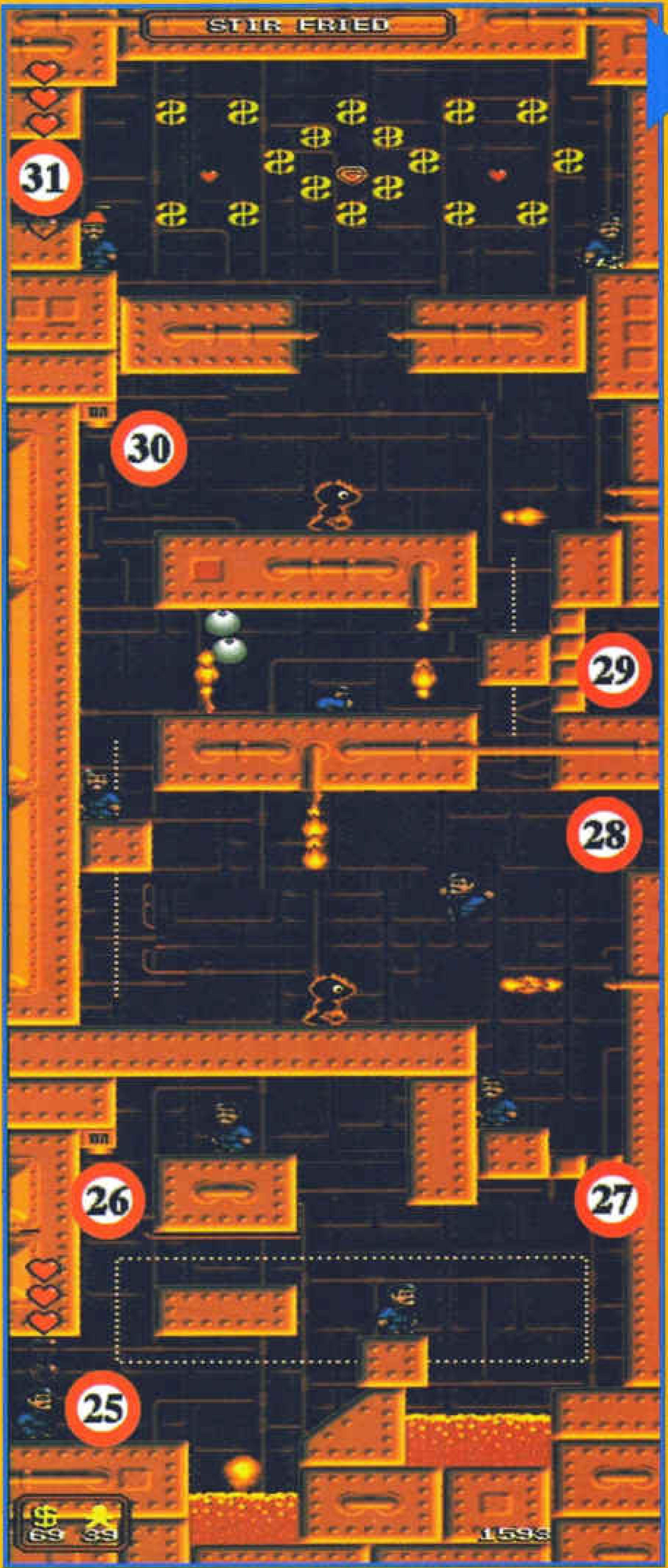
tutti i marchi e nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari

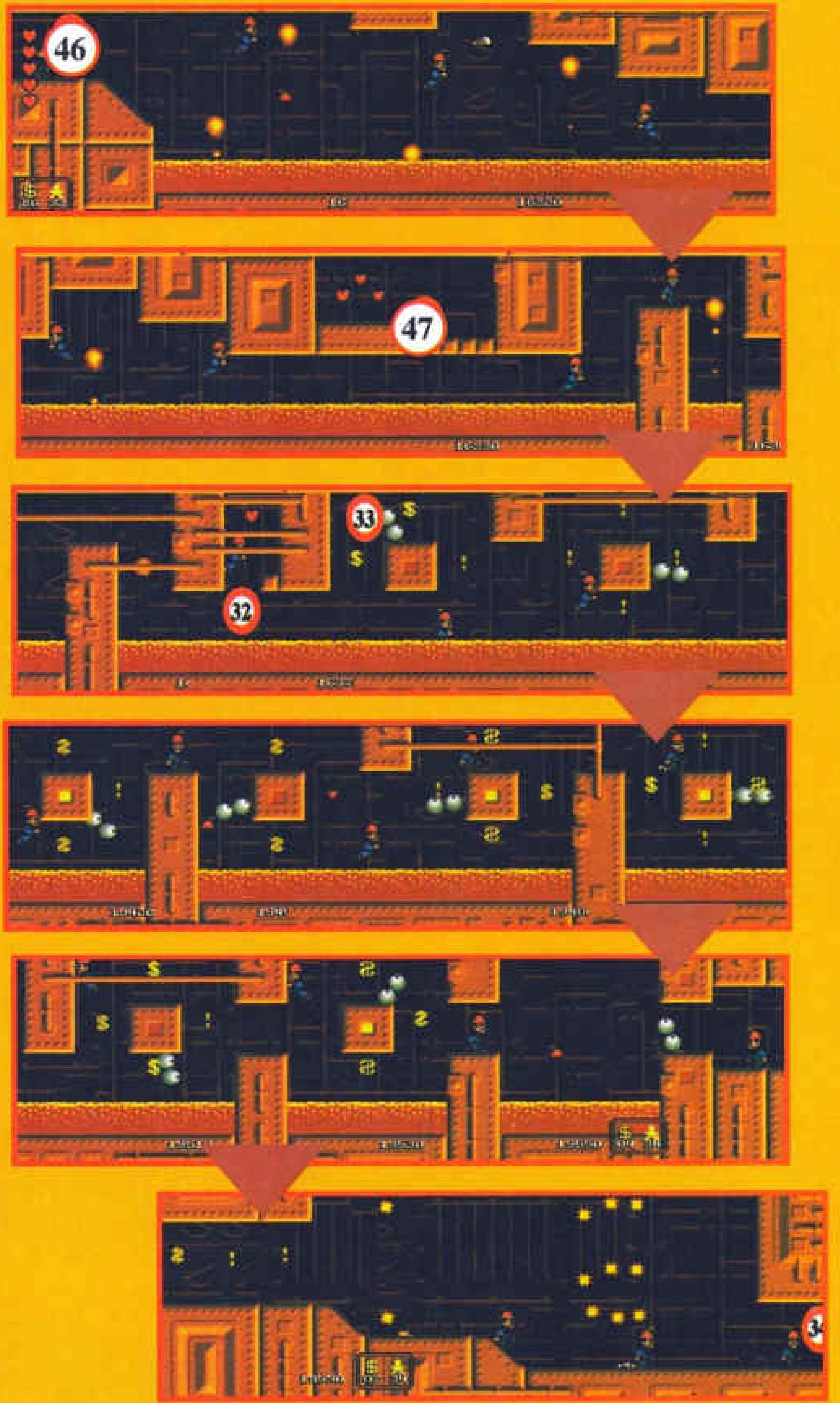
Fotocomposizione e grafica - Ellekappa - Cosenza

CONTROL YO

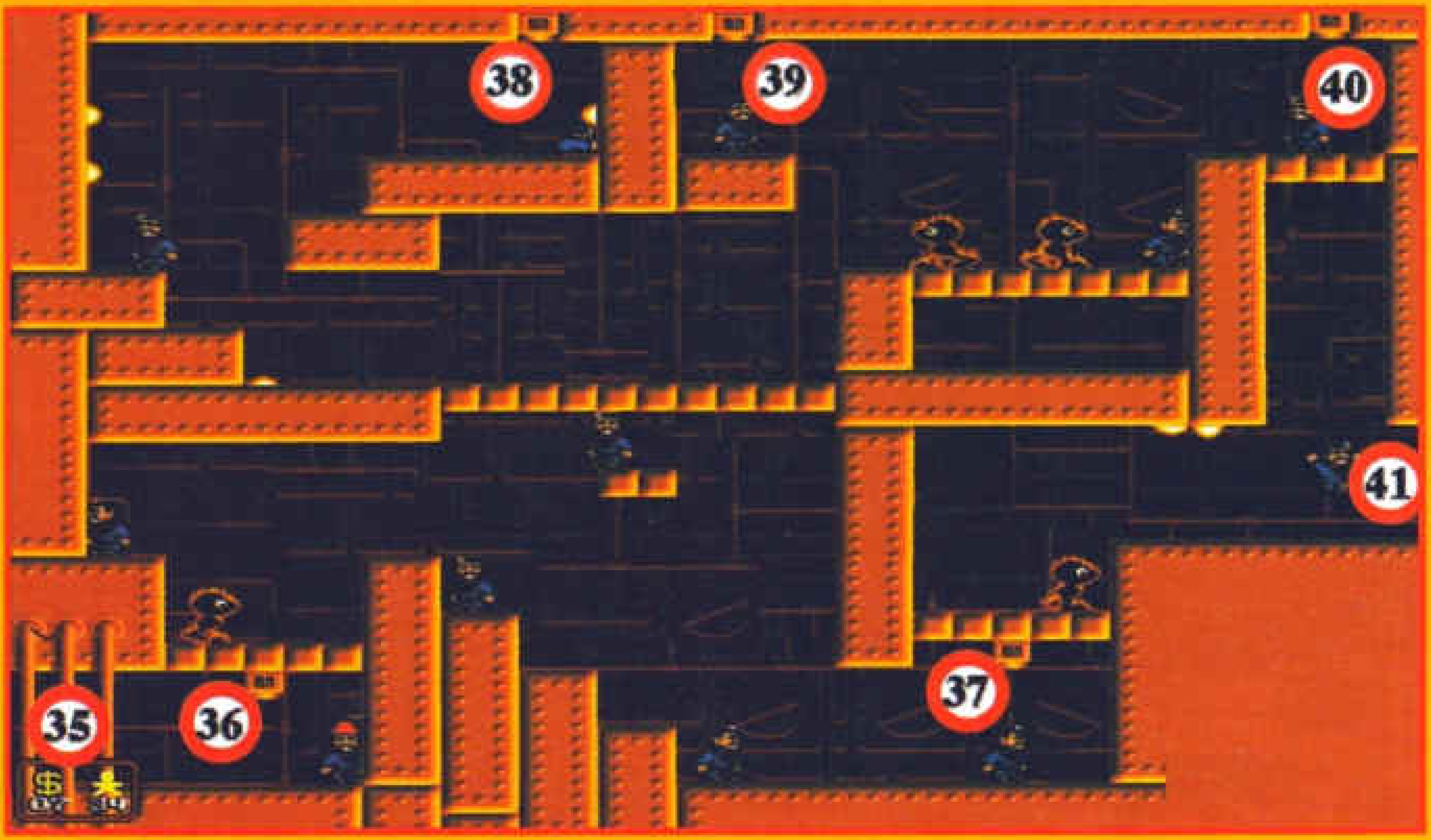
STIR FRIED

Pieno zeppo di interruttori questo interessante livello.
25 - E come ogni essere vivente ha una madre, così ogni livello ha un punto d'inizio.
26 - Primo interruttore che abbatte la barriera ventisette.
27 - Barriera eliminabile da interruttore ventisei.
8 - Passaggio segreto per il bollino trentuno. Solo in questo modo si può raggiungere la parte alta del livello. Per raggiungere questo passaggio, invece, avrete bisogno del fez volante che potete recuperare nel livello successivo.
29 - Uscita del livello.



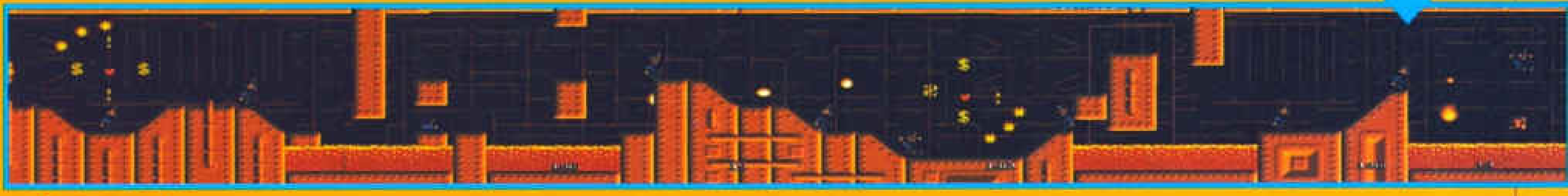


UR CONSOLE



BARBECUED

Cercate di non farvi arrostire in questo ammasso di interruttori da attivare. Seguite semplicemente l'ordine progressivo riportato sui bollini e non avrete problemi a uscirne intonsi. 35. Entrata. 41. Uscita: lineare e stringatissimo.



THE LAST OVEN

Ormai avete visto tutto quello che dovevate vedere. Preparatevi allo scontro finale.

42. Il penultimo punto d'inizio livello.

43. Solo due interruttori da attivare per rendere agibili le consecutive passerelle. Questo è il primo...

44.... E questo il secondo.

45. Arrivederci, caldaia.

RIVER OF LAVA

Un livello da compiere tutto in volo. Ringraziate il vostro fez e iniziamo.

46. Si parte!

47. Questi mattoni si eliminano a testate. Non lasciatevi scoraggiare.

32. Ci riprovano, ma voi avrete la testa ancora più dura.

33. Prestate particolare attenzione a queste "lame rotanti".

34. Fine di questo poco interessante livello.

ELECTRIC DREAM SAS

Via P. Micheli, 33 - 73100 LECCE
Tel. 0832-244465 - Fax 0832-247483

Linee commerciali
Tel. 0831-942352
Cell. 0337-824752 - Fax 0831-315110

MORTAL KOMBAT II°
L. 84.000
SUPER STREET FIGHTER II°
L. 99.000

GIÁ DISPONIBILI:

MEGA DRIVE:

• DOUBLE DRAGON V	• PRO STRIK ER II
• EA TENNIS	• SPARK STER
• EARTHWORM JIM	• STEVEN SEAGAL
• ECCO II	• SHAQ FU
• PAGE MASTER	• THE LION KING

SUPER NINTENDO:

• CRAZY CHASE	• PITFALL
• DEMON'S CREST	• RISE OF ROBOT
• DONKEY KONG COUNTRY	• SHAQ FU
• EARTHWORM JIM	• SOCCER SHOUT OUT
• PERFECT ELEVEN	• UNIRACERS

A L. 9.000 A GIOCO !!!

PREZZI IVA ESCLUSA • LISTINO RIIVENDITORI • CERCANSI AGENTI PER ZONE LIBERE

THE FIRE DRAGON

E ci siamo. Anche questo mese avete il vostro bel codice con il quale tenervi allegri. Il livello "Final Furnace" è inutile perché, ve lo ricordo ancora una volta: dopo aver segnato il codice staccate tutto e ripartite da zero.

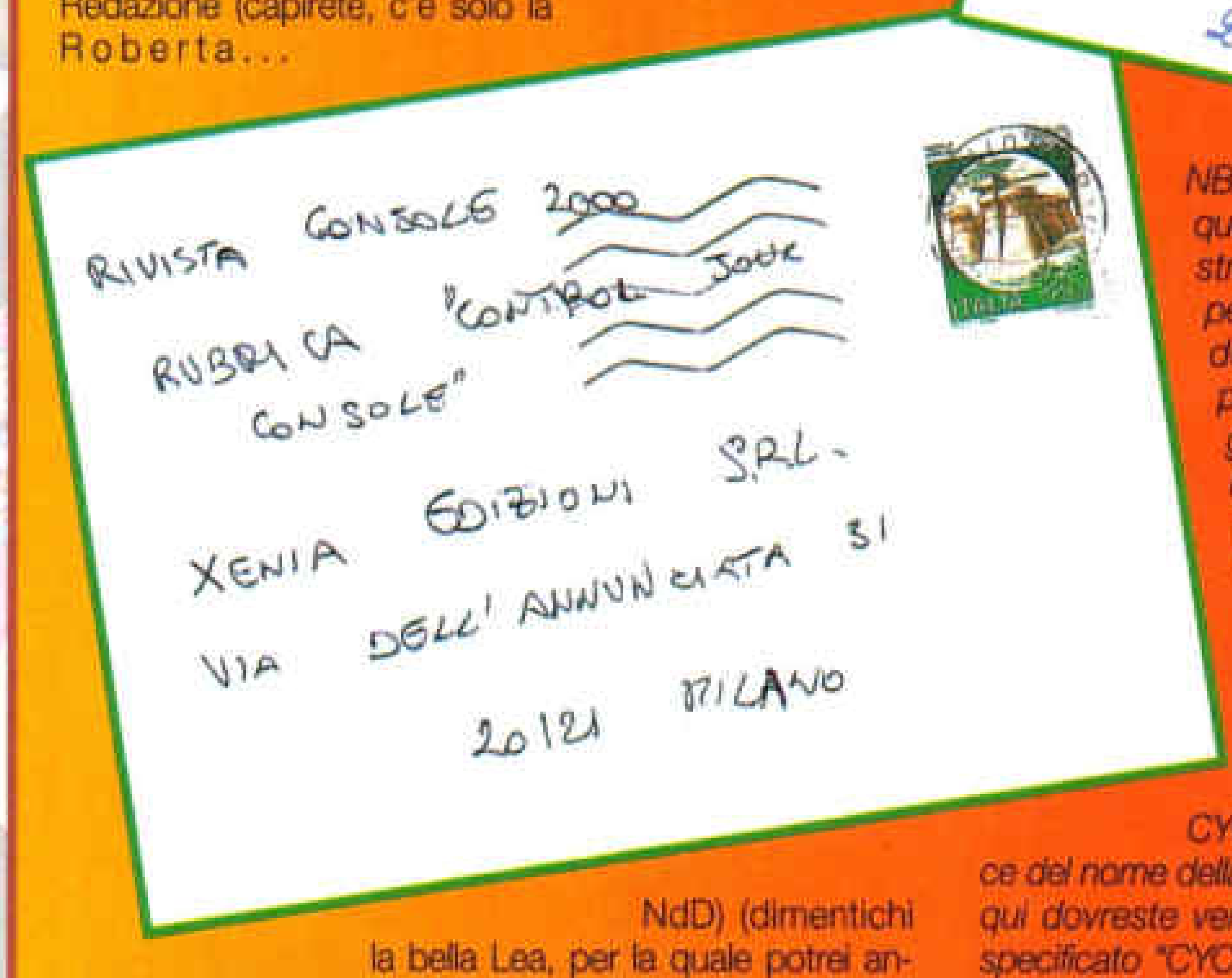
BOVAS' HARD CAFE'

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

POSTA VACANZIERA? NO GRAZIE

Alassio di metà agosto, a prima vista, non sembra esattamente il luogo ideale dove uno possa mettersi a curare la posta di una rivista, così come del resto non lo è neppure la montagna, dove si presume che lo stanco e accaldato cervello di un redattore cerchi innanzi tutto il meritato riposo estivo. Eppure, come al solito, anche in questo caso il lavoro torna a bussare prepotentemente alle nostre porte, svegliandoci bruscamente dall'onirico torpore in cui ci aveva gettato una serata in discoteca o in birreria, e ricordandoci che c'è il Bovas Hard Café di ottobre da curare come si deve, visto che i tempi redazionali ci impongono la sua consegna verso la fine di agosto, pena la conseguente arrabbiatura di Al e il relativo confino "pane e acqua" per un mese nei bui scantinati redazionali, accompagnati dalle sole sferzate di Marco "Cerbero" Auletta e dai ghigni satanici degli altri redattori, che potremmo intravedere solo attraverso la grata che illumina la cantina, in questi casi estremi unico contatto col mondo. Chiaro, dunque, che di fronte a cotale prospettiva allettante, pure i più stoici propositi di non lavoro, pure la più epica resistenza alle sirene di Redazione (capirete, c'è solo la Roberta... NdD) (dimentichi la bella Lea, per la quale potrei anche fare un'eccezione... NdP), pure i più elevati giurameriti di darsi al riposo assoluto vengono improvvisamente meno. E così eccoci qui a lavorare, solo per voi, sull'appuntamento postale di ottobre, divisi da centinaia di chilometri di distanza (non vi dico che casino dobbiamo fare per coordinarci...) e uniti dal solo cavo telefonico, Telecom Italia permettendo: Alex, ce la pagherai! (Sì, come dicono in Trentino: l'an del miga e il mes del mai. NdAlex)

Noi Bovas



NB: di solito in questo box fanno bella mostra di sé le nostre caricature. Stavolta, però, abbiamo deciso di pubblicare due degni esempi di autoironia: ma è mai possibile che alla nostra casella postale giungano intestazioni al limite tra il ridicolo e l'indecenza? Possiamo ancora capire il "control JOUR console", ma la rivista si chiama CONSOLEMANIA, questa fantomatica Console 2000, da dove l'avete tirata fuori? E poi l'altro... Lì davvero si sfiora la soglia del subumano: visto che tanti lettori particolarmente intelligenti hanno mandato al CYC lettere con su scritto "console X" invece del nome della console per cui funziona il trucco (e già qui dovreste vergognarvi), il buon Dave aveva meglio specificato "CYC - La console per cui il trucco gira è...". Beh, ecco il risultato. A voi ogni commento.

GUIDA AL CUCCAGGIO: UNA VOCE DALL'UNIVERSO FEMMINILE

Cari amici di ConsoleMania, mi chiamo Sheila, o, per meglio dire, così mi chiamano tutti quelli che mi conoscono. Non sono afflitta da particolari problemi, se questo può farvi piacere (Youppieeeeeeeeeeeeeeee! NdP), mi sono avvicinata al mondo videoludico da un paio di anni ed è grazie al mio MD che ho potuto conoscere la vostra fantastica rivista. Mi piace tutto di ConsoleMania, dalle news alle recensioni, dalla posta a Dave (OH! Scusatemi tanto, non volevo dirlo, mi è scappato, scusa soprattutto a te, Silvia, non lo farò più! Giurin Giurello!). Volevo farvi sapere che leggere il vostro mensile mi ha dato e continua a darmi la carica per andare avanti (e meno male che non eri afflitta da problemi... NdP), può sembrare patetico o banale, ma per me è così. Infatti, quelle volte che prendevo dei brutti voti a scuola, o che mi sentivo giù per qualche altro motivo, voi mi avete fatto sorridere per talune scemenze, distraendomi da pensieri "nefasti". Mi sento dunque molto vicina ad altre ragazze che vi hanno scritto, e in particolare a Sasha, che ha avuto dei problemi con la madre e che, guarda caso, anch'io avevo, almeno fino a quando non ho letto la risposta che le avete dato, anzi, che le ha dato Paolone: così ha aiutato anche me, seppure indirettamente, a migliorare la situazione. Detto questo, detto tutto. O quasi.

In effetti, volevo dire a quei ragazzi che non stanno vivendo una storia d'amore, o che non hanno ancora trovato una ragazza con la quale sbizzarrirsi (termine mutuato dalla lettera di Giovanni del Nr 26) che non si disperino.

Noi pollastrelle, sarei ipocrita se non lo ammettessi, guardiamo con molto interesse i ragazzi che possiedono belle auto e vestono in un certo modo (una Fiat Punto scura metallizzata e una giacca dici che sono sufficienti? NdP), ma è anche vero, proprio come ha risposto il Paolone a Manga Warrior, che dopo esserci uscite per un po' ci accorgiamo che non sono fatti per noi, cosicché puntiamo gli occhi su un altro "genere", con il quale saremmo felici di trascorrere qualcosa di più che una

serata in discoteca. In definitiva, e penso di non dire nulla di nuovo, ma credo vi possa consolare il fatto che ve lo confermi una ragazza, la maggior parte di noi femminucce apprezza maggiormente il timido piuttosto che lo spaccone o quello che si atteggia da "duro". Bon, io ve l'ho detto, poi fate voi (hmmm, conosco qualcuno che ha compiuto proprio il cammino che dici tu. Ma al contrario... NdP).
Prima di lasciarvi vorrei complimentarmi con Alex, che riesce a far rigare dritto uno squadrone di scalmanati e di fuori di testa come voi. Inoltre, permettetemi di salutare Marco Auletta, che mi sta simpatico e mi sembra molto competente, anche se un po' troppo pignolo, o sbaglio? Vi ringrazio fin d'ora per aver letto la mia letteruccia e vi prego, non cestinatela, mi sentirei inutile se lo faceste, confido nel Paolone e nel suo buon cuore, sempre sensibile ai richiami di noi dolci pulzelle (ah, le donne, saranno la mia rovina... NdP). Un abbraccio e un saluto a tutta la Reda da una vostra affezionata lettrice.

Sheila

PS: Scusate se vi assillo, ma vorrei sapere se quel ragazzo e quella ragazza sotto l'ombrellone nel fondino, sono Dave e Silvia (nein: siamo io e una mia amica che, non avendo altro da fare, ci siamo scambiati il cappello e gli occhiali. Dopodiché ci siamo fatti immortalare da un terzo figuro di cui non ricordo il nome. E come tutte le foto più sceme che ho scattato, è finita nel fondino del BHC. Nuff said... NdP)
PS2: Vi piace il disegno che ho allegato? Secondo voi faccio bene a iscrivermi a una scuola per fumettisti o comunque a una a indirizzo artistico?

Allora, liquidiamo subito il secondo PS visto che, temo, a questo punto avrai già compiuto una scelta dalla quale risulta difficile tornare indietro. Ho dato volentieri un'occhiata al tuo disegno: è molto bello, e pur essendo ricopiato (non ricalcato, ricopiato) da una figura pubblicata sulla nostra rivista, denota un tratto sicuro e un sapiente senso delle dimensioni. Da qui a consigliarti una scuola di tipo artistico, però, il passo non è affatto breve, e quindi vorrei che il discorso che segue fosse interpretato come una risposta a carattere generale. Di te so solamente che sai disegnare bene, e questa di per sé è già una "dote" che dovresti sviluppare anche autonomamente, per il resto è buio completo. Ti esprimi bene anche in Italiano, ma che ne so io delle tue attitudini in campo matematico e scientifico? Probabilmente saresti un'ottima disegnatrice, ma potresti anche ambire a professioni più redditizie, se le materie contemplate ti piacciono particolarmente. Il consiglio che do' io è di non frustrare mai le proprie capacità: se sei brava a disegnare e, soprattutto, TI PIACE FARLO, l'indirizzo artistico diventa una scelta quasi naturale. Quindi, cari lettori, in qualsiasi momento della vostra vita, pesate sempre adeguatamente le possibilità che vi vengono offerte, e scegliete sempre quella che vi piace di più, anche se a qualcun altro può sembrare strana o sconveniente. Pensate un po', io ero partito con l'idea di "fare" il Liceo Scientifico, tanto ero bravo in Matematica alle medie, ma una volta intrapresa quella strada, mi sono scontrato con il Latino (brutta bestia), con la Trigonometria (la parte di Matematica in assoluto più riottosa, persino peggio di Analisi), e poi mi sono trovato meglio con quella materia che, i primi tempi, odiavo a morte: l'Italiano. I cinque anni di Liceo, adesso, sono passati, e scrivere è la cosa che faccio più volentieri, proprio perché mi piace farla. Questo nonostante i rimproveri di chi, legittimamente, avrebbe preferito vedermi ingegnere...
Per il resto, nulla da aggiungere, i lettori volevano qualche parere da parte del pubblico femminile, e grazie a te e a Manila sul numero scorso, penso di averli accontentati. Grazie infine per i complimenti che ci hai fatto qua e là, ci fa piacere che qualcuno apprezzi, finalmente, i nostri sforzi.

"LA DIVINA CONSOLE"

Onnipotenti Bovas, state per leggere un'opera, uno scritto, un poema, una lirica, una commedia (non so come definirla, al limite sbarrate il termine che preferite!) (non posso farlo: "una vaccata" ti sei dimenticato di scriverlo... NdP), veramente inedita e che io, misero mortale, dedico a tutti voi. Reggetevi forte (ma soprattutto sedetevi, onde evitare svenimenti) e procedete pure con la lettura...

Nel mezzo del cammin di nostra gita
mi ritrovai in un'edicola oscura,
ché la rivista mia era esaurita.
Ahi quanto a dir qual era è cosa dura
esta edicola orrida, intricata e forte
che nel pensier rinnova la paura!
Io non so ben dir com'i v'intrai,
tant'era pien d'angoscia a quel punto
che quell'edicolaccia abbandonai.
Ma poi ch'i' fui davanti a un porton giunto
là dove terminava la città
che m'avea di paura il cor compunto
guardai in alto e vidi Alex
vestito come un angelo custode.
Allora fu la paura un poco queta,
che in fondo al cor era quasi svanita.
Appena io lo vidi con stupor dissi:
"Or se' tu quell'Alex di cui tutti
parlan ne lo mundo intero?"
La sua spada fiammeggiante fecemi
capir ch'era lui davvero.
Ed ecco dall'asfalto emergere un gran masso
su la cui sommità una figura, facea gran fracasso
Poscia ch'io v'ebbi alcun riconosciuto,
vidi e conobbi l'ombra del mio diabol preferito
Paolon dimonio, con occhi di bragia
bevea acquavite, pisciava acquaragia.
Mentre io stava Paolon ad osservare,
accadde qualcosa che fecemi tremare;
dall'aria si formaron sei grandi fuochi blu
allor, guardando Alex, dissi: "Co fù?"
E Alex, che mi vide tanto atteso,
disse: "Dentro dai fuochi son li amici,
ch'i consolemaniaci fan felici!
Là dentro vi son Dave, Max e Andrea Orchesi
poi Raf, Christian e Fattori
eh sì, son tutti bravi Redattori!!!"
Io era già a queg'incontri assai contento
e l'antico terror si era ormai spento.
Intanto ch'ardean ancor quei fuochi
vidi Gallarini assieme alla Teotochi
E alla vision di quella compagnia
fui preso da un'attacco d'euforia .
"Amici -diss'io- non voglio più andar via!
Voglio restar con voi di Consolemania!
E' la miglior rivista in assoluto!
Su questo, son sicur, non discuto.
E' ricca di rubriche interessanti,
per questo noi lettori siam contenti!
E' bella forte giusta e prestigiosa
è veramente cosa assai preziosa..."
Tra applausi, danze, balli e videogiochi
concluse quella festa la Teotochi;
e schiarendosi la voce, la prof dice
la filastrocca ch'a noi tutti piace:
"STRETTA LA FOGLIA, LARGA LA VIA
LEGGETE SEMPRE CONSOLEMANIA!"

Gianluca "Dante Alighieri" Lancerotto

Che dire di questo alto Poema, di queste immortali parole vergate col fuoco nelle auree pagine del Bovas' Hard Café? Meritiamo noi davvero una sì elegiaca testimonianza da lasciare ai posteri, da far leggere ai nostri figli, ai figli dei nostri figli, ai figli dei figli dei nostri figli, e via dicendo? Siamo commossi, con quale epiteto mai potremmo descrivere la gioia che infonde i nostri cuori, il raccogliere questa prova, questa vestigia da lasciare alle generazioni future, dell'intrinseca idiozia che permea quella attuale? Scherzi a parte, il tuo "poema" è semplicemente una figata: non per niente è stato pubblicato. Ma voi altri non correte subito tutti a imitarlo! L'ispirazione proviene forse dagli spiriti illuminati degli Avi, e il genio del Poeta non può ch'esser unico et irripetibile... (No, signora Pinto De Paoli, proprio non glielo possiamo dare per metterla tutta nel suo angolo, stia buona... NdBovas) (Lettore Lancerotto, si consideri pure bocciato e si studi gli endecasillabi... NdProf) (Uff, quant'è pignola... NdP) (Inizio già a rimpiangere la Teotochi... NdD) (parodiare così irriguardosamente la Commedia di Dante, tzè! NdProf) (lei, signora, s'accorge dell'ironia solo quando ci va a sbattere con il naso, vero? NdP) (Alunno Besser! Esca subito da qui! NdProf) (Ma se siamo in riva al mare!.... NdP)

DIAMO UN CALCIO AL PASSATO...

Ciao Bovas, è la prima volta che vi scrivo, mi chiamo Claudio Arduini (chiamatemi Lubrax) e dato che sono al mio battesimo su Console Mania comincerò col presentarmi. Prima di tutto posseggo un A1200 sprovvisto di stampante, Hard Disk ecc. (non tiengo dinero!), un Mega Drive, un Game Boy e il mitico, insuperabile Commodore 64; sono un maniaco di Sonic e in minor misura di Super Mario (posseggo tutta la saga di Sonic: Sonic, Sonic 2, Sonic 3 e Sonic Spinball). Ah, ho dimenticato la mia età: ho 15 anni e a settembre frequenterò la quinta ginnasio.
Bene, ora passiamo al sodo: oggi sul mercato abbiamo una marea di console piccole e grandi, dal Master System al nuovo Jaguar; secondo me, adesso i problemi delle console sono due: si stanno evolvendo in maniera davvero crescente, se non sproporzionata, ma allo stesso tempo non riescono a dare una svolta decisiva; mi spiego: sul mercato delle console sono presenti prodotti come il Master System (ancora a 8 bit) e altri come il 3DO che sono potentissimi in fatto di grafica. La "svolta" di cui parlo è di puntare adesso solo a console potenti e di eliminare le vecchie (cosa che ora sta facendo la Commodore: ha eliminato dal mercato l'A500 e l'A600). Il secondo problema è che ormai i prezzi delle console e dei relativi giochi sono saliti alle stelle e non tutti hanno a disposizione così tanti soldi.
OK, ora passiamo a cose di altro genere. Volevo sapere perché Sonic Spinball non vi è piaciuto, visto che a me è piaciuto molto, forse anche perché amo particolarmente i giochi difficili. Altra opinione: ritengo personalmente Sonic 3 il più bello della saga, ma forse anche il più facile: mettere l'opzione del salvataggio in un gioco con sei livelli forse non andava bene (o si aumentava il numero degli stessi o si toglieva la suddetta opzione). E' inutile dirmi che è possibile anche utilizzare l'opzione "no save", nessuno è così ebete da usarla quando può salvare la partita. La conseguenza di ciò è che l'ho finito dopo 10 giorni e dopo un mese e mezzo ho recuperato tutti gli smeraldi. Benissimo, la mia lettera si chiude qui: un pugno sullo stomaco a Paolone e una botta in testa ad Alex e tanti saluti agli altri.

Claudio "Lubrax" Arduini.

Bene, dopo aver scartato due milioni di lettere sulla diatriba metallari (che ricordo si scrive proprio m-e-t-a-l-l-a-r-i e non mettalari come qualcuno ha osato scrivere, NdD) VS discotecari finalmente una lettera normale (questa è la prima che ho trovato, NdD). In effetti sarebbe proprio bello fare come dici tu, ovvero sbattere la porta in faccia alle console superate per favorire quelle più nuove, ma non mi sembra una cosa molto intelligente e, soprattutto, molto redditizia. Dunque, se dovessimo seguire il tuo discorso già il Mega Drive e il Super Famicom sarebbero da buttare via, visto che sicuramente il 3DO è più evoluto. Facendo così però si falcerebbero le gambe a un sacco di utenti, e, tutto sommato, non venirmi a dire che il MD o il SF sono solo delle scatolette di plastica incapaci di generare nuove emozioni... La morte di una console o di un computer deve essere lenta, e non immediata come dici tu, bisogna lasciare il tempo a tutti gli utenti di cambiare sistema senza andare a vendere la nonna al mercatino di Senigallia. Il fatto che la Commodore abbia abbandonato la produzione di A500 e A600 non significa nulla; le softwarehouse continueranno ugualmente a produrre titoli per queste macchine (sicuramente non solo per questi modelli NdAlex), visto che ci sono ancora un mucchio di utenti che le possiedono ancora. Ma quando ci sarà il bisogno di cambiare Amiga, vuoi per le limitazioni dei modelli precedenti vuoi per tanti altri svariati motivi, tutti saranno costretti ad acquistare almeno un A1200, visto che i modelli precedenti non si trovano più in giro. Vedi, come dico io la morte di una console o di un computer è abbastanza lenta, e sarebbe controproducente per tutti che fosse veloce (ti piacerebbe dover obbligatoriamente cambiare console una volta all'anno perché non esce più software per la tua macchina? Credo proprio di no). Il vero problema sarà invece la scelta della console, visto che ne usciranno veramente un sacco...

IL VIVO + IL MORTO = IL MORTO VIVENTE (IL SOPRANNOME PIU' ORIGINALE DELL'UNIVERSO...)

Superfantasmagorica redazione di CM, chi vi scrive è un ragazzo di 13 anni che possiede un Super Nes e un Game Boy. E' la prima volta che vi scrivo e non lo faccio per dire che la vostra rivista non mi piaccia, anzi, secondo me è migliore di molte altre, prima di passare alla lettera vera e propria vorrei chiedere a Simone il vivo e Luca il

"GAME OVER" PRESENTA:

GAME START

NUOVO PUNTO VENDITA

Importazione diretta

Per informazioni e ordini telefonare tutti i giorni dalle 9,30 - 13 alle 15 - 19

Via Bertola N°.6 Rimini Tel. & Fax. 0541 / 22045 (adiacente al C.so D'Augusto)

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA.

DA SETTEMBRE PER TUTTE LE VERSIONI !!!!.

MORTAL KOMBAT 2 ®

SUPER STREET FIGHTER 2 USA x SNES L.149.000

SUPER STREET FIGHTER 2 USA x MD L.139.000

FATAL FURY 2 USA x MD L.139.000

SHOCK WAVE x 3DO L.132.000

NOVITA' MEGA DRIVE

DRAGON
JUNGLE BOOK
PETE SAMPRAS TENNIS
SHADOWRUN
WONDERBOY IV

NOVITA' PER SUPER NES

RYAN GIGGS SOCCER
DRAGON
DSP TENNIS
EXCITE STAGE
JUNGLE BOOK
KNIGHTS OF ROUND TABLE
MUSCLE BOMBER
SONIC BLASTMAN 2
SUPER PUYO PUYO

Ritiro e vendita usato

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

Noleggio Videogiochi e console

Servizio vendita all'ingrosso per rivenditori

Tutti i nostri prezzi sono IVA compresa e sono realmente quelli di vendita!!!(Salvo fluttuazioni valutarie)

L'ANGOLO DELLA PROF

Secondo, frenetico mese di attività per la nostra nuova professoressa, l'arcigna Evarista Pinto De Paoli (una che ha più nomi che idee in testa, ma non diteglielo), che puntuale come ogni mese ha passato al setaccio le vostre missive, una ad una, alla ricerca del più piccolo errore. Ebbene, i risultati di questa ricerca ce li avete di fronte... Vergognatevi!!!

1) Non me ne frega NIENTE se non mi publicate o se cestinate anche subito la mia lettera.
2) per entrare nel vivo devo prima tornare indietro nel tempo
3) cioè a quando la vostra rivista era composta 50% da publicità
4) forse un giornò lo farò anch'io
5) quando recenzirete dragons lair per Mega CD e 3DO?
6) mi chiedo perche vi sto scrivendo (io invece mi chiedo perché tu non stia leggendo una grammatica NdProf)
7) vi scrivo per esprimervi la mia gaiezza nel leggere CM
8) e lo affermo con grande sincerezza
9) Innanzitutto tu come ai osato offendere un mio simile (chi? Una bestia che come te non sa coniugare il verbo avere? NdProf)
10) io non faccio caso se porto l'orrecchino
11) Poi Luca è un ragazzo che si basa sul caratere non sui gusti musicali
12) Come in prima media c'era una prof che mi considerava un incapace solo perché giocavo col megadrive e poi se incavolata perché in un tema li avevo scritto ciò che penso di lei (faceva bene a considerarti un incapace, dai retta a me!!! NdProf)
13) Luca in quella lettera a parlato degli sfottitori (di CHI, scusa? NdProf), non della tecno
14) Infine vorrei parlare con un mettalaro
15) Cara redazione di Consol Mania, si fà per dire.
16) Vi scrivo per dirvi che siete la + superlativa rivista di video gheim.
17) Posseggo un Mega Draiv, un Super Famicron, insomma ogni tipo di consol e compiuter esistenti (comprarti anche una grammatica no, eh? NdProf)
18) dovrete ringrazziare mè

BOVAS'HARDCAFE'

morto perché continuano a usare CM come intermediario quando possono darsi il proprio indirizzo e scriversi direttamente a casa, anche perché sinceramente a me e a sicuramente molti altri lettori non interessa ascoltare i loro litigi, quindi se proprio volete scrivere a CM parlate almeno di argomenti inerenti ai videogiochi (non siamo così fiscali, a noi basta che si tratti di lettere intelligenti o intelligentemente demenziali... NdD). Vorrei chiedervi una cosa: perché bisogna scrivere le lettere su un dischetto? Per esempio io non posseggo il computer, come dovrei fare?

Perchè da settembre togliete l'angolo della Prof? Ora, finalmente le solite domandine:
1) Quando uscirà Street Fighter 2 Super Turbo per SNES?
2) Che gioco per SNES mi consigliate tra: Super Double Dragon, Batman Returns e Street Fighter 2 Super Turbo?
3) Secondo voi è meglio il Jaguar o il 3DO?
Spero di non avervi annoiato troppo. Un saluto a tutta la redazione...

Michele il morto vivente.

Bravo, davvero tanti complimenti per il tuo bellissimo e originalissimo soprannome, forse è meglio sorvolare... Bene, come tu stesso avrai già notato io e Paolone, quali dei ex machina del BHC, abbiamo segato le gambe a tutte le missive che volevano alimentare quella noiosissima diatriba musicale, non perché siano cose stupide, ma perché non ci sembra ci sia ancora qualcosa che non è stato detto (se mai ci fosse ritorneremmo sui nostri passi...). L'angolo della Prof, lo avrai già notato è passato nelle mani di un altro professore, oddio professoressa (almeno così c'è scritto sulla carta di identità) una certa Evarista Pinto De Paoli, e ti assicuro che la Teotochi Albrizzi era un angioletto a confronto. Ora puppati con gioia le risposte:
1) Se ti riferisci a Super Street Fighter 2 è già uscito...
2) Corri a comprare Super Street Fighter 2!!!
3) A mio avviso il 3DO...
Divertiti appassionatamente ora che i tuoi dilemmi sono stati risolti...

LETTORI IN PREDA A UNA CRISI DI NERVI PER L'ADDIO DELLA TEOTOCHI-ALBRIZZI

Stimatissima redazione di Console Mania, vi sta scrivendo un ragazzo di 15 anni il cui nome è: Gabriele Fulco (tenetelo bene a mente perché da grande diventerò famoso...) (Vai avanti così e non diventerai grande... NdD). Sono molto appassionato di videogiochi e ogni mese compro la vostra rivista e molte altre del settore, tra cui The Games Machine. Comunque, passiamo alle ragioni che mi hanno spinto a scrivervi. La principale è che volevo dirvi che resta una parte di me, quella più vicina al nulla! (Sì, ma solo quella, NdD) (scusatemi, sto ascoltando i Litfiba e non ho potuto fare a meno di scrivere quello che stavo sentendo).

A parte le cavolate per cui vi ho scritto (anche se non mi ricordo di avere mai scritto i nomi di tutti voi redattori su di un foglio, come un imbecille!) (Questa è persino peggio di quelle di Groucho, NdD) sono le seguenti:
1) per dirvi che sono rimasto veramente deluso nel sapere che dal numero 33 di CM non ci sarebbe più stato l'angolo della Prof, e cioè il mio preferito (dopo CYC, of course)!!! Non è giusto! Mi divertiva troppo leggere le cavolate altrui e le risposte della prof riguardanti la grammatica italiana!
2) Per essere pubblicato!
3) Per dirvi che Alex non è poi così scemo, anzi...
4) Per ringraziare un certo Roberto conosciuto una settimana fa ad Ancona e che ora è partito (mi ha dato tutti i trucchi che sapeva su Mortal Kombat).
5) Per parlare con voi: prima di tutto voglio dirvi di non dare retta a chi dice di togliere Rogue'n'Role o Aggiungi un posto al tavolo (che c'è un amico in più, se sposti un po' la seggiola) (Cosa ti vuoi mettere a fare, il Karaoke? NdD), perché interessanti. Dunque, poi... Ah, sì! Come mai c'è una così abissale differenza tra le valutazioni della vostra e di altre riviste? Caspita, a volte non so proprio come immaginarmi un gioco. Mah, comunque la vostra rimane la migliore delle riviste di tutti i generi! (Beh, non esagerare, potremmo montarci la testa! NdD)

Tanti saluti da Gabriele Fulcro

Bene bene bene, abbiamo il grandissimo onore di aver pubblicato all'interno del BHC nientepopodimeno che Gabriele Fulcro. E chi diavolo è!?, direte voi. Per ora non è ancora nessuno, ma vedrete che presto diventerà famoso per essere deceduto in circostanze poco chiare (un pianoforte che cadeva da una finestra della nostra redazione e per caso lo colpiva in pieno...) Bene, bando alle ciance passiamo al resto della missiva...
1) Esamina bene il BHC e rallegrati immensamente...
2) Ora sei felice?
3) Alex uno scemo??? E chi l'ha mai detto? E' molto molto peggio, ma tu non lo conosci di persona e non lo puoi sapere...
4) Tutti in coro: GRAAAAZIEEE ROOO-BEEERRRRRRTOOOO!!!
5) Che ti posso dire se non: "il mondo è bello perché è vario?". Ovvio che due persone diverse possano giudicare un titolo con valutazioni diverse, sta poi al lettore leggere attentamente la recensione e vedere se concorda nei pro e nei contro espressi nel commento...
Basta, see ya later...

ANCHE I LETTORI A VOLTE SONO INTELLIGENTI...

L'estate sta finendo, e un anno se ne va... Ciao Bovas, mi chiamo Matteo e ho 15 anni. Sapete a cosa penso? Penso all'estate scorsa e che è passato un anno da allora (ma come sono intelligente!). Ma la cosa buffa è che l'estate scorsa pensavo all'estate prima, quindi la prossima estate penserò a quest'estate. Succede anche a voi? Non so perché, ma io amo torturarmi in questo modo! Ok, ok, cambio discorso...

Salutatemi la Prof. che ora è in pensione (io preferisco l'albergo) (e io la tua testa... NdD) (naa, decisamente la sua testa non fa per me, Dave, mi sentirei troppo solo lì dentro NdP).

Ed ora passiamo al mio argomento preferito, ovvero Street Fighter 2!
1) Voglio sfidare MA, perché non è più forte di me!
2) Nel numero 11 avete recensito SF2, nel 22 SF2 Turbo, nel 33 ci sarà SSF2?
3) Esiste un cheat mode per far apparire i fondali di SF2 "normale" in SF2 del Mega Drive?
4) Mortal Kombat, 1 o 2 che sia, è brutto, brutto, brutto, brutto, brutto, brutto, brutto, brutto!
5) Chi ha fatto la pagella di SF2 per MD? L'ha fatta Dave? Chiunque l'abbia fatta, perché ha assegnato 98 alla giocabilità? Per principio o perché è inferiore a quella di SF2T per SNES?
Ora ho finito di scocciarvi (adesso vi incollo!)... Statemi bene.

Matteo Delli Guanti

Non mi capita spesso di pensare (è troppo faticoso), quindi non ho mai incontrato il problema da te menzionato. Sul fatto che tu sia intelligente non ci metterei però la mano sul fuoco... Ora puppati le risposte:
1) Anche io dicevo la stessa cosa, ma poi me le sono prese di santa ragione...
2) Bravo, allora sei proprio intelligente...
3) Che io sappia no, hai provato con i pennarelli?
4) De gustibus non disputandum est...
5) Sì, sono stato IO... E vuoi sapere a cosa è dovuto il 98? All'idea di non poter riconfigurare i tasti a proprio piacimento (così facendo si sarebbe potuto giocare dignitosamente anche con un pad a tre tasti, con pugno forte, pugno medio e calcio forte) e di dover quindi acquistare due pad a sei tasti...
Stammi bene anche tu...

COME SI PROGRAMMA UN GIOCO? CON LE MANI...

Carissima redazione di Console Mania, sono un ragazzo di 17 anni, posseggo un MD e sto per scontare l'ultimo anno di reclusione in quel posto chiamato scuola. Sono un vostro affezionato lettore sin dal

VENDITA' PER CORRISPONDENZA

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E GIAPPONE

DREAM LAND

centro videogames modellismo giapponeserie
RIMINI - Via Sigismondo, 36
Fax 0541/786621
Tel. 0541/786496

ORDINA AL

0541/786496

FAX 0541/786621

CONSOLE

3DO Panasonic + Converter	L. 1200000
Jaguar - Scart RGB	L. 659000
Neo - Geo	L. 550000
Mega Drive CD + Game	L. 550000
S.Nes Scart	L. 259000
S.Nes Scart + 2 J. + S.Mario	L. 353000
S.Nes Pal + 2 J. + S.Mario	L. 350000
S.Famicom	L. 365000
Mega Drive 2 Pal + Sonic 2	L. 279000
PC Engine GT + 3 Games	L. 300000
CD-Rom Duo-r + RGB	L. 599000
Game Gear	L. 195000
Game Boy	L. 98000

SUPERNOVITA' GAMES

F 117 STEALTH
CHAMPION WORLD SOCCER
MEGA DRIVE

DRAGON BALL Z 3
SAMURAI SPIRIT
SUPERFAMICOM / SUPERNES

MEGA CD

Double Switch	L. 125000
Dark Wizard	L. 129000
Dragon's Lair	L. 119000
Lethal Enforcers	L. 129000
Prize Fighter	L. 125000
Racing Aces	L. 120000
Third World War	L. 119000
Thunderawk	L. 129000
Wing Commander	L. 109000
M. of Hidden Souls	L. 130000
Final Fight	L. 99000
Sherlock Holmes	L. 115000
Monkey Island	L. 85000
Fifa Int. Soccer	L. 135000
The A. Spider Man	L. 99000
Championship Soccer	L. 133000

DISPONIBILE IL NUOVISSIMO!!!

NEO GEO CD

CON 18 TITOLI!!!

ART OF FIGHTING 2
KING OF THE MONSTER 2
BURNING FIGHT - FATAL FURY 2

SUPER SIDE KICK 2
FATAL FURY SPECIAL
SAMURAI SPIRIT - FATAL FURY

SUPERNES SUPERFAMICOM

Mortal Kombat 2	L. 133000
Bomberman 2	L. 149000
Doraemon II	L. 139000
Fatal Fury 2	L. 159000
King of the Monsters 2	L. 149000
Muscle Bomber	L. 105000
Mickey U. Challenge	L. 129000
NBA Showdown	L. 139000
Star Trek	L. 135000
Super Battle Ship	L. 129000
S. Street Fighter II Special	L. 149000
Terminator 2	L. 129000
Time Trax	L. 119000
X- Kaliber	L. 120000
Zico Soccer	L. 132000
J Cup Soccer	L. 135000
Young Merlin	L. 135000
Flashback	L. 129000
Super Battle Tank	L. 85000
Suzuka 8 Hours	L. 159000
Riddick Bowe Boxing	L. 139000
R-Tipe 3	L. 146000
World Heroes 2	L. 168000
Fatal Fury Special	L. 150000
Accelebrid	L. 149000
Super H.Q.	L. 139000
Pink Goes to Hollywood	L. 129000
Tuff e Nuff	L. 99000
J League Exting	L. 150000
World Cup Striker	L. 150000

NOVITA' PER SUPERNES SUPERFAMICOM

Lemmings 2
Adams Family Values
M. Andretti Racing
Super Blackbass
Yogi Bear
Maximum Carnage
Power Rangers
Mickey's Playtown
Virtual Bart
Brain Lord

TELEFONARE

MEGA DRIVE

Clay Fighter
Jurassic Park 2
King of the Monster 2
All Unser Racing
Battle Tech
College Football
The Willy Wars
Interactor
Maximum Carnage
Virtrual Bart

TELEFONARE

MEGA DRIVE

Aladdin	L. 99000
Art of Fighting	L. 115000
Blades of Vengeance	L. 69000
Dracula	L. 99000
Dragon Ball Z	L. 120000
World Cup USA '94	L. 120000
Grind Stormer	L. 99000
Lethal Enforcers	L. 129000
Out Runners	L. 90000
Sonic Spinball	L. 60000
Sub Terrania	L. 109000
Mortal Kombat 2	L. 113000
Street of Rage 3	L. 98000
Super Street Fighter 2	L. 150000
Vampire Killer	L. 129000
Greatest Heavyweight	L. 100000
Gods	L. 40000
Toejam e Earl	L. 89000
Pro Striker	L. 110000
Mickey's U. Challenge	L. 109000
Out of this World	L. 79000
Fatal Fury 2	L. 120000
world Heroes	L. 120000
Dynamite Heady	L. 120000
Jungle Book	L. 135000
Ecco the Dolphine	L. 124000
Pale 2	L. 132000
King of the Monster	L. 89000

OLTRE 1000 TITOLI PER GAME BOY E GAME GEAR !!!

NOMI E MARCHI SONO PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

BOVAS' HARDCAFE'

numero sei e, da allora, avete perfezionato la rivista fino a farla diventare la migliore in assoluto. Mi dispiace, siamo già alla fine di luglio e i miei amici sono tutti al mare (almeno quelli che posseggono il computer) e, quindi, per la vostra incommensurabile gioia, vi scrivo su di un foglio di carta, anche per l'urgenza delle domande.
Aspettando con impazienza il numero di settembre (spero con tanto di recensione di Super Street Fighter 2), sono già 28 volte che leggo il vostro numero di luglio/agosto, specialmente quell'intervista riguardante Flink.
Ma veniamo al sodo:
1) Vorrei tanto sapere come si fa a programmare un videogioco (o parte di esso). Devo comprare qualche libro o frequentare un apposito corso? Io frequento un istituto tecnico industriale e programmiamo cose di altro genere, usando Pascal e Windows.
2) Sono disperato! Ho acquistato Sonic 3 per MD e non riesco a superare la Carnival Zone Act 2: arrivo in un punto dove l'unico modo per continuare il gioco è riuscire ad andare giù con l'aiuto di un maledetto cilindro roteante. Voi mi direte "saliteci sopra", io lo faccio, ma il cilindro non va giù più di tanto! Come devo fare? Aiutatemi, perché con il caldo, sono sull'orlo di una crisi di nervi.
Se mi date una risposta, non liquidatemi dicendo: "a quest'ora avrai risolto il tuo problema", perché in questo caso, la situazione mi sembra proprio senza vie d'uscita. Fiducioso di una vostra risposta, anche nella Microposta, vi prego di leggere la mia lettera. Grazie.

Rosario Spina

Puppati senza indugio le risposte:
1) Non basta di certo qualche libro per imparare a programmare un videogioco, sono necessari anni ed anni di pratica e una buona e versatile conoscenza di tanti linguaggi, tra cui C ed Assembler.
2) In questo momento non so proprio come risponderti, sono a casa mia e non ho a portata di mano Sonic 3. Girerei l'appello al baldo Claudio Arduini, che dice di aver terminato il gioco senza trovare particolari difficoltà.
Mi spiace di non poterti essere utile... Stammi comunque bene...

LECCARE E' BELLO (DIPENDE DA COSA...)

Strafighissima redazione di CM, chi vi scrive è un altrettanto strafighissimo quattordicenne, mi chiamo Palmiro (bel nome, non è vero?) (No, fa schifo... NdD) e vi scrivo dalla mia assolata casa al mare. Bando alle ciance e iniziamo con la classica leccatina del fondo schiena.
Per me siete bellissimi, simpaticissimi, divertentissimi, libidinosissimi, atomicissimi (Mandi, Mandi, Mandi!).
Mi piacciono le recensioni. Le news, le anteprime e grazie alle rubriche "Rogue'n'Role" e "Aggiungi un posto a tavola" sono diventato un incallito giocatore di RPG. Sono un felice possessore di MD e MS, con cui gioco dalle 5 alle 10 ore al giorno, non ho uno straccio di ragazza ma adoro "Ken il guerriero".
Il motivo per cui vi ho scritto (oltre al fatto che non ho nulla da fare) è che ho intenzione di acquistare un mitico MCD in quanto il mio fido Mega Drive si sente tanto tanto solo. Visto però che non sono un fesso e non ho intenzione di gettare £. 500.000 circa nel cesso ho deciso di chiedere dei chiarimenti. Passo dunque alla solita caterva di domanducce che tanto vi piacciano:
1) visto che ho intenzione di comprare il MCD della giochi preziosi vorrei sapere se è compatibile con i CD USA e Jap? Se no che adattatore devo comprare? (Come fate voi in reda?)
2) La giochi preziosi distribuisce in Italia CD come Thunderhawk, Mortal Kombat, Silpheed?
3) Quali sono i migliori titoli MCD?
4) Insomma, visto che ho un po' di soldi in saccoccia lo devo comprare 'sto MCD oppure credete che sia una macchina giunta al viale del tramonto?
5) Vale la pena di comprare Jungle Strike o è meglio aspettare Urban Strike?
6) Vi pagano molto?
7) Davvero Stefano Gallarini è il vostro direttore esecutivo?
8) Vi piacciono più le cozze o le vongole?
Con quest'ultima domanda mi congedo da voi e auguro a tutti i redattori e a voi Bovas di passare una buona estate.
See you!

Palmiro "Ken" Notizia

Prendiamo tutti esempio dal nostro amico Palmiro: mai eccedere nelle ore trascorse a videogiocare!!! Sperando (per te) che tu stessi scherzando, passiamo subito alle risposte...
1) A mio avviso acquistare ora una console che sarà rimpiazzata nel giro di un anno da macchine più moderne è un po' una tavanata. A questo punto ti conviene aspettare il Saturn o il PS-X, o vertere su qualcos'altro, come il 3DO. Comunque, puoi usare la versione di Mega CD che più ti conviene, c'è poi una cartuccia chiamata CDX che pensa a far girare tutti i programmi...
2) Thunderhawk viene distribuito dalla Giochi Preziosi, Mortal Kombat dalla Leader e Silpheed è reperibile per ora solo in versione Sega CD.
3) Silpheed è veramente bello, così come i vari titoli della Core Design (Thunderhawk, Battlecorps, Soulstar). Tra tutti gli altri solo Sonic CD mi ha colpito positivamente.
4) Leggi la risposta uno...
5) Jungle Strike, a detta dei più, è un gran bel gioco, anche se a me non è mai piaciuto particolarmente...
6) Ci piacerebbe di certo vivere in villazze con piscina, ma il nostro stipendio non ce lo consente ancora...
7) No, il nostro Stefano Gallarini è solo un clone di quello vero...
8) Le vongole...
Are ya happy now? See ya!

IL PARAGONE PIU' UTILE DELL'UNIVERSO

Cara redazione di Console Mania, sono un appassionato di videogiochi di 12 anni e devo dire che non mi sono perso nemmeno un numero della vostra rivista che è davvero, sinceramente fantastica. Abito a Trieste e vi ho scritto numerose volte senza però essere mai stato pubblicato. Comunque vi richiedo gentilmente di paragonare, (con numerose pagine) i miei tre giochi preferiti: Mortal Kombat, Street Fighter 2, Samurai Shodown.
Vi ringrazio anticipatamente...

Marco

Bene, innanzitutto ti comunico che non è possibile dedicare pagine intere a un paragone che più o meno può essere già intuito leggendo le recensioni dei suddetti giochi. Aggiungo però, per non lasciarti con la bocca asciutta qualche parola: innanzitutto secondo me il migliore resta pur sempre Street Fighter 2, adesso oltretutto in versione "Super". E' quello con la giocabilità maggiore, con il più svariato assortimento di personaggi, quello con le mosse più originali. Segue a ruota Samurai Shodown, che tutto sommato offre 13 personaggi diversi (l'ultimo non può essere scelto), personaggi armati di spadoni, grafica molto curata e sonoro parlato addirittura in giapponese. Mortal Kombat è per me l'ultima ruota del carro, non è poi così giocabile, l'unica cosa degna di nota sono le fatality, veramente cattive. N. B. Queste sono solo mie considerazioni, non vanno di certo interpretate come un vangelo...

MICROPOSTA

Iniziamo la Microposta di ottobre con l'ennesimo originalone che ha deciso di inviarci le sue opinioni su un supporto cartaceo familiare, spero, a tutti quanti: la carta igienica. Quello che stupisce della lettera di Mak the Barbarian, tuttavia, non è il "materiale", quanto il fatto che è ordinatamente dattiloscritta: ma che macchina hai usato? Comunque, intendo rispondere ad almeno una delle tue domande (consideralo un premio): mettere indicazioni sul prezzo e sulla data di uscita delle cartucce ci è purtroppo impossibile, questo perché -soprattutto con il software d'importazione parallela- ogni negoziante può applicare il prezzo che vuole, prezzo che deve necessariamente tenere conto delle oscillazioni di dollaro e yen, e che deve prevedere sulle medesime anche un certo margine di guadagno. Idem per quello che riguarda la data: se un gioco viene recensito, ovviamente, è perché è già nei negozi (mi sembra una constatazione piuttosto banale, solo poche volte le softwarehouse sono così gentili da mandarci le EPROM in anteprima), oppure perché ci arriverà pochi giorni dopo l'uscita della rivista, a noi non interessa fare dell'inutile sensazionalismo su un titolo (o su dell'hardware) su cui non potrete mettere le mani per mesi e mesi... Matteo Bagatin ci chiede come mai parliamo quasi sempre esclusivamente di SN e MD e non trattiamo più come si deve il Master System. Purtroppo, e questo mi sembrava chiaro già un annetto fa, la tecnologia che sta dietro al MS è ormai decisamente sorpassata, e per tanto tutti i suoi utenti si sono già spostati verso sistemi "superiori". Questo ha determinato il crollo di vendite del MS e quindi la "morte" del suo mercato, assorbito dalle macchine a 16bit. In parole povere, ti conviene comprare un sistema più attuale, e se proprio ci tieni ai tuoi vecchi giochi, orientati su un MD con Converter. Gianni "Johnny Stecchino" Lo Nardo ci ha inviato le sue personali considerazioni su tutti i ragazzi infelici che si affliggono per motivi apparentemente futili, arrivando in alcuni casi a spararsi per la mancata ammissione all'esame di maturità o per un più semplice brutto voto: "ma insomma, ci svegliamo?.. Non si può gettare una vita per una ca..ata del genere, purtroppo sono tanti quelli che la pensano così. Rialzatevi, pensate che c'è chi sta peggio, mandate a quel paese tutti quanti!": sante parole davvero, la vita è troppo bella per non essere vissuta. Alex Zanini ci ha spedito una luuuuuuuuuuuunga lettera polivalente, chiedendoci un sacco di cose e facendoci un sacco di complimenti. Grazie, abbiamo apprezzato moltissimo, per il resto, se vuoi un PC, pigliati pure quello che il tuo "collega" vuole venderti, il prezzo mi sembra però un tantinello eccessivo, visto e considerato che un computer dalle stesse caratteristiche, oggi, costa esattamente quella cifra. Quindi o lo prendi nuovo, o ti fai scontare almeno 600-700 mila lire. Annamaria Bova se la prende con la strategia commerciale della Nintendo che "dice e non dice delle mezze verità, è ora di finirla con queste notizie false che lasciano in apprensione i videogiocatori", citando quanto Mike Hayes (direttore marketing della Nintendo of Europe) ha detto a proposito del Project Reality: "è inutile avere quattro elettrodomestici separati in salotto (stereo, videogiochi, console e televisione) quando una sola macchina multi formato potrebbe avere le funzioni di tutti quanti". Purtroppo, di confusione riguardo le "nuove macchine" ce n'è sempre parecchia, se poi anche coloro che dovrebbero dipanarla si mettono a parlare arabo (che senso ha distinguere i "videogiochi" dalla "console"?), forse cercando di mettere in apprensione la concorrenza piuttosto che allettare i potenziali acquirenti, la situazione non può certo migliorare. Pure noi siamo costantemente bombardati da "notizie bomba" su questa o su quella macchina, e noi l'unica cosa che possiamo fare è cercare di offrirle solo quando possiamo ritenerle non dico sicure, ma per lo meno attendibili: ciò implica che su ConsoleMania leggerete questo o quello anche due o tre mesi dopo rispetto a quanto pubblicato dalla concorrenza, ma per lo meno non starete dei mesi come degli allocchi in attesa di miracoli irrealizzabili; lo ripeto per l'ennesima volta: a noi lo scoop, in quanto tale, non interessa. Comunque, prestate sempre attenzione alle pagine delle news, e soprattutto cercate di prendere certe notizie con le pinze, in particolar modo quando si tratta di vere e proprie "voci di corridoio" (lo scriviamo), e soprattutto andate pure avanti a giocare tranquilli con le vostre macchine finché vorrete, tanto una console nuova, prima di diventare un acquisto conveniente, deve essere sfruttata in modo opportuno, occorre, cioè, attendere almeno sei o sette mesi dal suo lancio sul mercato, e allora sì che le caratteristiche saranno finalmente note a tutti! Salutiamo dunque Valentina Argirò e rispondiamo velocemente alle sue domandine: Bubble Bobble su GB purtroppo è un'emerita schifezza, te lo dice chi l'ha recensito più di due anni fa e che, tra l'altro, è un amante del coin op originale (pensate che volevo comprarmene uno!!! NdP), il voto non me lo ricordo ma posso

Ieri gli unici... ...oggi i primi

Computer *Land*

SEDE SPEDIZIONI : Via IV Novembre , 46 Cassano Magnago (VA)

TEL. 0331 / 204074 - 0331 / 281343

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

NOVITA' Super Famicom & Super Nes

Mortal Kombat II
Donkey Kong C. 32Bit
Indiana Jones G. Adv.
Wolverine: X-Men Tale
Pac Man2: New Adv.
Samurai Shodown
Mickey Mania
D.Dragon V
Flink
Death-Ret. Superman
S.Punch Out
ASP:Air Strike Patrol
Tin Star
Star Gate
Theme Park
Mr Tuff
Street Racer
Rocket Knight Adv.II
Power Rangers
Spiderman & Venom
Starfleet Academy
Popeye
Stargate
Toon Sport
The Shadow
Indy Car Racing N.M.
Lord Of The Rings
Vortex
Clayfighter II
The Lion King
Black Thorne
Impos. Mission 2025
Sworld World Sfc 2
Slap Stick
Super Drakkhen
Undercover Cops
Dungeon Master II
Estpolis II
T-Rex
Silvester & Tweety
Nice The Shot
S.Turrican 2
Experimental Surgeon
......

DISPONIBILE SEGA CD X E MEGAJET (portatili)

NOVITA' Sega Megadrive & Genesis

Mortal Kombat II
EA Sport Tennis
EA NHL'95
Kartoon Kombat
Pac Man 2 : New Adv.
Indy Car Racing N.M.
Animaniacs
The Lion King
Rainbow Island
Serious Soccer
ClayFighter
M.S. Frankenstein
Boogerman
Tiny Toon All Stars
Spiderman & Venom
The Lawnmowerman
Shaq Fu
Probotector
Earthworm Jim
Theme Park
Desert Strike 3
Panorama Cotton
Flink
Hardcore
Rock'n Roll Racing
Sylvester & Tweety
Speed Racer
Popeye

NOVITA' Megadrive CD

The Lawnmowerman
Return To Zork
Flying Nightmares
Gun Fighters
Myst
Battlecorps
Novastorm
Battletech
Another World 2
Mr Tuff
Chuck Rally
Skeleton Krew
Megarace
Laughing Salesman
World Champ. Rally
Space Ace
......

NOVITA' PC Engine

Vasteel II
Xak III
Pc Cocoron
Fatal Fury II Sp. AC
Strider AC
Dragon Ball Z
Salermoon
Mad Stoker
Chicky Chicky Boys
Fray
......

NOVITA' NEO GEO

Samurai Shodown II
Magician Lord II
Top Hunter
World Heroes Jet
......

NOVITA' Game Gear

Mortal Kombat II
Popeye's Beach Vol.
Bubble Bobble
The Lawnmowerman
D.Robinson Basket
Chpfliter 3
Puyo Puyo II
Treasure Land
Daffy Duck
J.League Soccer

NOVITA' Lynx

Ninja Nerd
S.Off Road
Cabal
Eye Of The Beholder
Monkey Island
....

NOVITA' Amiga IBM CD

Doom II:Hell On Earth
Inferno CD
Star Wars Dark Forc.
Kyrandia III
Novastorm CD
Bios Fear CD
Cyberia CD
Lands Of Lore CD
Creature Shock CD
Cyber War
D.Knight III (sexy)
Full Throttle
The Dig
Mech Commander
Delta V
W.Takes All (SexyCD)
Super Stardust CD32
Alien Breed II CD32
Top Gear 2 A1200
Serious Soccer
......
VASTA SCELTA CD IBM X-RATED

NOVITA' Game Boy

Mortal Kombat II
Megaman 5
Samurai Spirit
The Lawnmowerman
Sea Quest DSV
Konami Golf
I Puffi
SD Fatal Fury
Aladdin
Tasmania 2
Duffy Duck
Kick Off 3
Jurassic Park 2

SEGA 32 X

MORTAL KOMBAT II
VIRTUA FIGHTERS
VIRTUA RACING DEL.
NBA DELUXE
DOOM
METAL HEAD
BIOS FEAR
GOLF GREAT 36 H.
FAHRENHEIT
STAR WARS ARC.
SH. OF ATLANTIS
ECCO THE DOLPHIN
ALIEN TRILOGY
S. MOTOCROSS
TEMPO
CYBER BRAWL

3DO 32 BIT

Dragon Lore
Road Rush
Alone in the Dark
Demolition Man
Megarace
SUPER STRE...
FIGHTER II...
Orion Off Road
11Th Hour
3DO Gun
Power Slide
Bios Fear
Samurai Sh.
...R Stalker

CD ROM UPDATE 64 BIT ATARI JAGUAR

Alien Vs Predator
Jaguar F1
Kasumi Ninja
Club Drive
Bios Fear
Checkered Flag 2
Ultra Vortex
D.Dragon V
Doom
Rayman

Laser Active

Megadrive ,MegaCD , MEGA LD
PC Engine , Duo , PC LD (tutto in 1)

NEOGEO CD SYSTEM

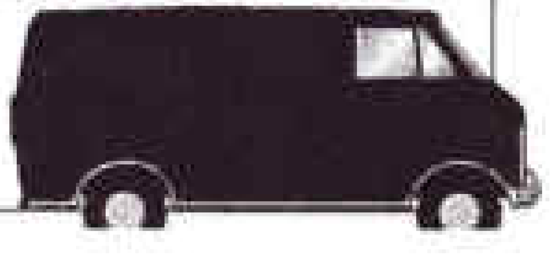
Si eseguono modifiche universali per megadrive , megaCD,3DO...

HI TECH CONSOLE Computer Land
BLACK RAGE
UTILIZZA SCHEDE DA SALAGIOCHI
prodotto e distribuito da Computer Land Italia

CARTONI ANIMATI dei vostri eroi giapponesi , **in Italiano**
(anche **V.M.18 , SPLATTER...**) , Posters , CD Musicali dei Videogames
Modellini di Gundam , Macross , Tekkaman , Patlabor , ...

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE ED ESTERO

NOLEGGIO IN LOMBARDIA



BOVAS'HARDCAFE'

improvvisarne uno sul momento: 56%? Il Mode7 è una peculiarità del Super Nes e altro non è che un sistema di rotazione e zoom hardware di sprite e fondali. I coin op non li recensiamo mai e il voto che abbiamo dato a Zelda - Links Awakening proprio non me lo ricordo, mi sembra, comunque, che fosse piuttosto alto. Contenta? Phidruz ci ha posto le domande più serie e intelligenti che mai ci siano state rivolte in tutta la nostra vita: "E' vero che quando Dave trova una lettera strappalacrime la dà a Paolo, e quando Paolo trova una lettera cretina la dà a Dave?", "Perché non fate un concorso tra voi Bovas intitolato Il più stupido dell'universo?", "perché Alex non vi licenzia tutti?", allora, cominciamo dall'inizio: no, hai sbagliato tutto. Quando Dave trova una lettera scritta con inchiostro nero, la dà a me, mentre quando io (Paolo, se non si era capito) ne trovo una scritta con inchiostro di altro colore, la do a Dave, in quanto io rispondo solo alle lettere scritte in nero. L'idea del concorso ci era già venuta ma non sapevamo proprio come organizzarlo, inizialmente avevamo pensato a Jack in giuria, ma poi anche lui ha trovato difficoltà a decidere e quindi abbiamo lasciato perdere. Infine, se Alex non ci licenzia, è semplicemente perché poi dove li trova altri due scemi come noi disposti a rispondere in maniera imbecille a domande particolarmente imbecilli come le tue? Giovanni Hierholzer ci chiede che fine abbia mai fatto il CD per Super NES. Purtroppo, l'agognata periferica si è poi rivelata essere una bufala colossale, dato che, a quanto pare, la console della Nintendo non dispone di un bus di trasferimento dati sufficientemente veloce per un lettore CD-Rom a doppia velocità, e quindi avrebbe dovuto accontentarsi (sempre se ci riusciva) di un misero 150Kb/s di transfer rate tra il lettore e il processore, davvero un po' pochino se confrontiamo le potenzialità di macchine come il MegaCD, il CD32 e il 3DO. E' evidente, quindi, che la mossa della Nintendo di annunciare la disponibilità di una simile periferica, serviva solamente a dissuadere i possessori di SNES a passare a macchine col CD... Ci è arrivata poi una lettera anonima contenente delle critiche, dalla quale estraggo solamente una "chicca": "...E non venitemi a dire che secondo un oscuro sondaggio la rivista piace com'è, perché a mio parere (potrei sbagliarmi) questa è una ca..ata enorme: a chi l'avete chiesto? Forse vi hanno telefonato all'144 (rubrica che ritengo ok), e vi hanno detto tutto? Fatelo davanti ai nostri occhi, un sondaggio!", allora, caro mio, qui i casi sono due, visto che asserisci di leggere la rivista da molto prima del settembre dell'anno scorso: o sei un lettore particolarmente distratto, oppure sei più semplicemente scemo. Ti ricordi quanto l'abbiamo menata (per almeno tre mesi di fila) con le domande di "Ve lo do io il voto"? Sì, esattamente quelle che hanno portato all'ampliamento della pagella e all'inserimento dei commenti aggiuntivi (pure tu ne hai fatto menzione), secondo te a cosa ci riferivamo con "sondaggio", se non a quelle sette/otto domande là? Tu dov'eri quando centinaia di lettori ci hanno scritto solo per rispondere alle stesse? Probabilmente eri lì a contare le nostre pagine pubblicitarie, visto che le tue critiche, davvero sterili, si basano essenzialmente sul rapporto tra inserzioni e redazionali. Se poi nella posta le lettere che chiedono consigli tecnici sono diminuite, è semplicemente perché chiedono sempre le medesime cose (tipo, che so, se è meglio il CD32 o il 3DO, per non parlare di chi ancora oggi chiede se sia migliore il Super NES o il Megadrive), e dopo che abbiamo scritto tre volte le medesime risposte, pure noi ci stufiamo e aspettiamo che qualcuno ci faccia delle domande nuove. Legittimo, non trovi?

Concludiamo infine con Lobo e i suoi bei disegni, che intende rappacificare una volta per tutte metallari e discotecari, seguendo passo dopo passo le risposte da noi date negli ultimi numeri e aggiungendo che "ciascuno è libero di ascoltare la musica che preferisce, ma non rompa le scatole agli altri". Nuff Said...

AMICI DI CONSOLEMANIA

Buono studio a tutti! Ditemi un po': quanto vi state divertendo a scuola? Una cifra? Un sacco? Troppo? Bene , sono contento per voi. Anch'io non posso lamentarmi: vi basti pensare che per venire nella metropoli milanese ed arrivare al mio "adorato" Politecnico per l'inizio della prima lezione, devo svegliarmi tutte le mattine alle 05.45 a.m.!!! Uno sballo che non vi dico... Lasciamo perdere le notizie personali (divago sempre un po' troppo, ndGK) e passiamo ai vostri messaggi. Vedo con piacere che i vostri "capolavori" si sono assestati sulla decina al mese e che ormai hanno raggiunto un buon livello di originalità. Bene bene... Ora, visto che la rubrica ha già qualche mese di vita e che i primi contatti per lettera saranno già avvenuti, se qualcuno di voi volesse farmi sapere come vanno le sue amicizie di penna, se gli hanno scritto in tanti, se non gli ha scritto nessuno, and so on, scrivetemi e io sarò lieto di citarvi in questo mio piccolo spazietto introduttivo. Non sia mai che qualcuno, incoraggiato dalle vostre prime esperienze, decida di diventare anche lui un... Amico di ConsoleMania!

Giancarlo "JACK" Albertinazzi

Fermi tutti, siamo arrivati noi due superconsolemaniaci! Abbiamo entrambi 14 anni e siamo proprio... Se volete saperne di più, scrivete (ragazzi e ragazze dai 13 in su) a:
ALBERTO ASQUINO, via Vivaldi 1, 35036 Montegrotto T. (PD);
MICHELE BERTOLIN, via E. De Nicola 12, 35036 Montegrotto T. (PD).
P.S.: saluti agli altri nostri amici migliori: noi stessi e S.R.

Uelà! Se sei annoiato, vuoi corrispondere, ami i Coin-op e tutto quello che riguarda i games, scrivimi! Maschio o femmina scrivimi! Basta avere una calligrafia leggibile. Potremo parlare di tutto! Ah, dimenticavo: max 15 anni. Siete convinti? Allora scrivete a:
VINCENZO "V.B." BARONE, via Molinello 45, 86039 Termoli (CB).
Vi aspetto (dico alle lettere)!!!

Salve amici di ConsoleMania!!! Sono in cerca di amici o amiche di penna con cui scambiare trucchi per console (ne possiedo un libro intero), possibilmente Snessisti\e. Non scrivetemi per dedicarmi l'ultima canzone degli 883. CIAO!
DARIO BOZZI, via Napo Torriani 5, 20124 Milano.

Ehi tu! Sì, proprio tu che stai leggendo CM! Se vuoi un trucco, se vuoi parlare di videogame o vuoi solo sfogarti con un amico, scrivimi! Corrisponderò con tutti i ragazzi/e dai 13 anni in su. Scrivete miliardi di lettere a:
RAFFAELE POZZO, via Buonocore 6, 80069 Arola di Vico Equense (NA).

Amici di ConsoleMania, qui è un pazzo megalomane chiamato Cristian; avete dai 15 anni in su? Amate gli Iron Maiden (GRANDI, ndGK)? Avete MD MS GG? Bene, se le risposte a queste domande sono positive, beh che diamine aspettate! Scrivete a:
CHRISTIAN NERI, via Coronata 10/g, 16152 Genova Cornigliano (GE),
oppure chiamate lo 010/6519141.

Uellà! Come va? Siete logorati dallo stress della vita moderna e la vostra console non ne può più di consolarvi (gioco di parole ignobile)(confermo, ndGK)?Allora scrivete a:
FRANCESCO BERSELLINI, via Emilia 58, 43030 Parola di Fotanellato (PR).
P.S.: NON CI SONO LIMITI DI ETA', SESSO, RELIGIONE FONDATA SUL LAVORO UGUALE PER TUTTI (AH NO, QUESTA E' UN'ALTRA COSA!)(altra trovata ignobile? ndGK). Mi raccomando: scrivete, scrivete, scrivete (BimBumBam docet)!

Un ciao a tutti i lettori di ConsoleMania. Cerco disperatamente ragazzi o ragazze (preferibilmente ragazzi)(???, ndGK) disposti a corrispondere con me, sono allegro e simpatico, mi chiamo Simone e ho 12 anni, frequento la III media e ho un Mega Drive! Serve altro... Ah già: mandate le lettere a:
SIMONE RIGHINI, viale Terme 11/bis, 43030 Tabiano (PR),
o telefonatemi allo 0542/5652 ore pasti.
P.S.: non ricevo lettere erotiche (e telefonate? ndGK).

Cari amici di ConsoleMania mi chiamo Giuseppe, sono un ragazzo di 14 anni; se vi piacciono i videogiochi e volete essere miei amici, scrivetemi.
GIUSEPPE LO CICERO, via Statuto 11, 20035 Lissone (MI).

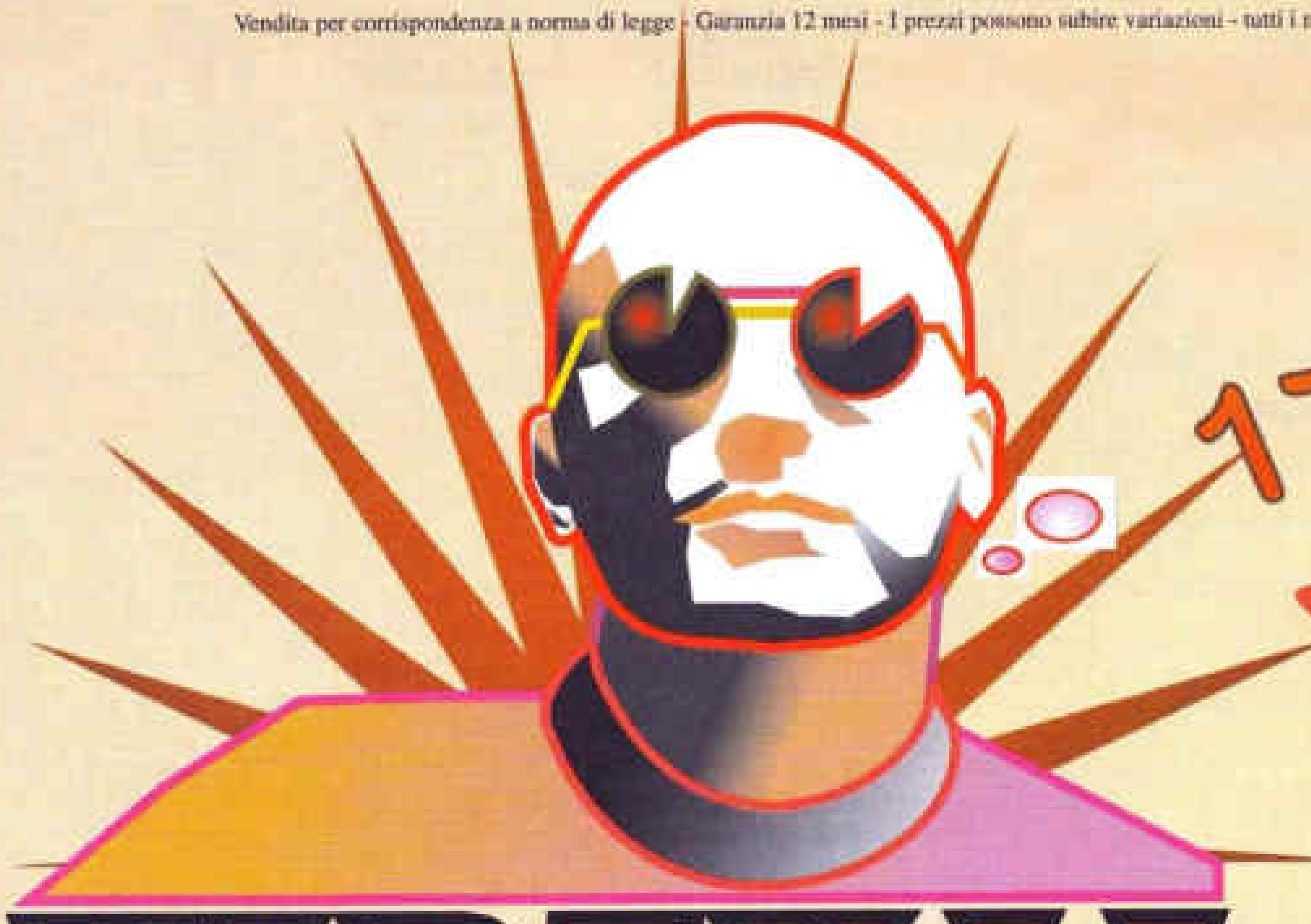
E' mai possibile che sia l'unica 25enne rimasta a leggere CM e ad amare i videogiochi??? E allora... cari "vecchietti videoludici"... se ci siete... battete un colpo (di penna ovviamente)!!!
ANNA BACCI, via Turati 82, 05100 Terni.

Mi chiamo Raimondo, per gli amici Ray. Cerco ragazze (molte ragazze e male che vada qualche ragazzo) che vogliano corrispondere con me. Ho 17 anni e cerco nuove amiche/ci, IN particolare nella provincia di Milano, ma anche in tutta Italia per parlare di teenagers, videogame and rock 'n' roll. Vi risponderò nel minor tempo possibile. Il mio indirizzo è:
RAIMONDO MONTIS, via Cassino 56, 20033 Desio (MI).
TEL. 0362/626378.

VERGOGNA!
Purtroppo anche questo mese c'è stato qualcuno che ha indirizzato a me una lettera che andrebbe bene per quelli della Neuro, ehm... volevo dire per quelli del BHC (ciao Paolone, ciao Dave!). I tipi in questione sono i presidenti del "Console Fan Club", sede di via Paolo VI 55, 25060 S. Giovanni di Polaveno (BS), tel. 030/84203, la cui missiva è alquanto sibillina e non contiene nessun messaggio per voi, se non quello molto implicito (che ho dovuto esplicitare io con questo Vergogna!) di iscrivervi al loro club! I tizi in questione si chiamano Oreste Ettori (l'indirizzo della sede è in realtà quello di Oreste), Richy "e anche Cocco" (così scrivono loro...). E anche per il mese di Ottobre è tutto e mi raccomando: scrivete messaggi, scrivete...

Vendita per corrispondenza a norma di legge - Garanzia 12 mesi - I prezzi possono subire variazioni - tutti i nomi ed i logos appartengono ai legittimi propietari - Tutti i prezzi sono IVA compresa.

Grafica: Paolo Olivotti - Finale Ligure



Via Portio, 44
17020 Bardino V. (SV)

di Borgo Diego

VIRTUAL GAMES

Prezzi ★ STELLARI

ECCO ALCUNI ESEMPI !!

Mega Drive 2 + 2 Pad + Scart £. 205.000

Aladin	69.000	Prince of Persia	85.000
Batman Return	49.000	Pulseman	115.000
Brutal	129.000	Robocop VS Terminator	65.000
Double Dragon 5	129.000	Sailor Moon	129.000
Dune II	115.000	Shadowroon	99.000
Dynamite Headdy	129.000	Shinobi 3	79.000
F 117 Sthealth	89.000	Sonic 3	95.000
Gunstar Heroes	49.000	Star Trek	99.000
Jungle Book	129.000	Street of Rage 3	85.000
Jungle Strike	85.000	Subterrania	99.000
Landstalker	59.000	Super Street Fighter2	125.000
Mortal Kombat 2	112.000	Virtual Racing	129.000
Operation Europe	125.000	Young Indiana Jones	79.000

Molti altri titoli disponibili in offerta !!

Super Nintendo + Pad + Scart £. 205.000

Art of Fighting	59.000	Prince of Persia	69.000
Batman "Animat. series"	149.000	Sparkster	119.000
Batman Return	69.000	Super Mario "All Stars"	79.000
Breath of Fire	129.000	Super Mario Kart	69.000
Desert Strikes	99.000	Super Metroid	119.000
Double Dragon 5	119.000	Super Street Fighter 2	125.000
Fatal Fury Special	169.000	T 2 Judgement Day	69.000
Final Fight 2	69.000	T.M.N.T. 4	69.000
Jungle Book	125.000	Ultima Runes Virtue II	129.000
Legend of Myst. Ninja	59.000	Vortex (FX Chip)	139.000
Mortal Kombat 2	129.000	Wild Guns	159.000
Operation Europe	139.000	Wild Trax	159.000
Power Ranger	139.000	Mickey's PlayTown Adv.	139.000

Game Boy

Jaguar

Telefona SUBITO !!

3DO + Converter + Jurassic Parc + John Madden Football £. 999.000

Alone in the Dark	99.000
Gridder	105.000
Mad dog Mccree 2	109.000
Pebble beach golf	109.000
Schock Wave	119.000
Way of the Warrior	105.000

Giochi per Mega CD:

Ah 3 Thunder Strike	79.000
Batman Return	79.000
Fifa Soccer	99.000
Mortal Kombat	99.000
Rise of the Dragon	69.000
Sherlock Holmes	79.000

Game Gear + gioco £. 179.000

Aladdin	59.000
Desert Strike	55.000
Yu-Yu Hakusho II	99.000
Mortal Kombat 2	75.000
NBA Jam	55.000
Robocop VS Term.	55.000
Sonic II	79.000
Sonic Drft	79.000
Street Fighter 2	49.000
T2 Judgment day	49.000
World Cup USA 94	59.000

Per ordinare :

Tel. 019 / 639225
Fax 019 / 639223

COSTO DELLA SPEDIZIONE

£. 5.000 = pacco postale normale
£. 10.000 = pacco postale urgente
£. 15.000 = corriere T.N.T. TRACO

TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI

LEADER
DISTRIBUZIONE

SE PUOI FARE *QUESTO* ALLORA PUOI *GIOCARE CON* QUESTO

Noi non accettiamo brutte copie... solo i migliori possono far parte degli Hurricanes e sfidare la squadra dei Gorgon. Vuoi indossare la maglia degli Hurricanes? Allora facci vedere cosa sai fare con il pallone. Trappole e trabocchetti non dovrebbero essere un problema per te... diamo, però, se ce la fai ad arrivare allo stadio.

LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO/VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM · MEGA DRIVE · GAME GEAR · U.S.GOLD

I Belée®
GIOCHI PER VOI
CONSOLLES department®
presents
...GIOCHI ALLA TUA ALTEZZA!
3DO + J.PARK + CRASH&BURNS = L. 998.000
3DO PAL + J.PARK + CRASH&BURNS = L. 1.098.000
MEGA DRIVE II ITA +2 PAD+RF UNIT = L. 218.000
MEGA DRIVE II ITA +SONIC II+2 PAD+RF = L. 248.000
S.NINTENDO PAL+PAD +SCART+S.M.ALL STAR = L.278.000
S.NINTENDO PAL +PAD+SCART = L.208.000
S.NINTENDO PAL+PAD +SCART+S. FIGHTER 2 T. = L.288.000
GAME BOY+PILE +KIRBY'S D.LAND =L. 108.000
MORTAL KOMBAT II X M.D. = L. 105.000 X SNES = L. 138.000
SUPER S.FIGHTER II X M.D. = L. 148.000 X SNES = L. 148.000
JURASSIC PARK ITA PER MEGA DRIVE = L. 58.000
GAME GEAR +COLUMS =L. 178.000
the CONSOLLES DEPARTMENT® POINTS
ANCONA Chiaravalle
SOFT SL LAB
Via Circonvallazione, 49
ANCONA Sassoferrato
DISCO DOC
Via Cavour, 2
BARI Giovinazzo
VIDEOMANIA
P.za V. Emanuele II, 5
BRESCIA Toscolano
VIDIVOICE MEDIA
P.za Caduti, 12
FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32
FOGGIA San Severo
VIDEOFAN
Via N. Passero, 69
GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8
GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44
MILANO
GIOCORAMA
Via Farini, 59
MILANO
I BELÉE
Via Lorenteggio, 22
MODENA Sassuolo
COMPUTER LINE
P.le Teggia, 18/19
PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"
PERUGIA Tavernelle
VIDEO & MUSIC
Via Della Resistenza, 156
PESCARA
VIDEOMANIA
Via C. Battisti, 87
ROMA
CINE FOTO OTTICA TROIANI
Via Millesimo, 27
SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89
TARANTO Martinafranca
GHIBLI
Via A. De Gasperi, 9/b
TRENTO Rovereto
VIDEOSOUND
C.so Rosmini, 54
TREVISO Castelfranco Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Comm. "I Giardini del Sole"
UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a
Sei un rivenditore?
DIVENTA ANCHE TU CONSOLLES DEPARTMENT® POINT
TELEFONA AL 02-4222684
CONSOLLES DEPARTMENT® DICE NO ALLA PIRATERIA. LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES
Questi games li puoi trovare a Milano in via Lorenteggio 22 (sotto i portici)
Tel. 02 - 42 300 10
Negozio:Tel. 02/422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72
GAME BOY
SUPER NINTENDO
Nintendo®
SEGA®